

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARQUITECTA

“PLATAFORMA JUVENIL”

Volumen I

JENNY RAMOS N.

DIRECTOR ARQ. OSVALDO PALADINES

QUITO – ECUADOR  
2014



### **Presentación**

El T.F.C. Plataforma Juvenil contiene:

El volumen I: Investigación que da sustento al proyecto arquitectónico.

El Volumen II: Planos y memoria gráfica del proyecto arquitectónico.

Un CD: el Volumen I, II y la Presentación para la Defensa Pública, todo en formato PDF.

### **Dedicatoria**

Todo esfuerzo y sacrificio siempre tienen una recompensa, la culminación de esta etapa se la dedico a mis ángeles, quienes han sido el motor fundamental de mi vida, los que han compartido momentos felices y tristes y los que han hecho un esfuerzo y sacrificio aún mayor que el mío, este TFC va dedicada a mis ángeles... Mis hijos.

### **Agradecimientos**

En el camino para alcanzar los objetivos existen muchas barreras, depende de uno mismo superarlas; pero, en el camino existen personas que te guían y que te dan la mano, por esto mis más grandes agradecimientos a mis padres, quienes fueron mi más grande apoyo para la culminación de mi carrera, a mis hermanos que siempre me han alentado a seguir a delante, a familiares y a amigos quienes han compartido conmigo este camino.

Todo mi agradecimiento...

## Índice

Lista de Gráficos .....	ix
Lista de Fotografías .....	x
Lista de Planimetrías .....	xi
Lista de Mapas .....	xiii
Lista de Tablas .....	xiv
Introducción .....	1
Antecedentes .....	1
Justificación .....	2
Objetivos .....	3
Metodología .....	3
<b>CAPÍTULO 1: EL JOVEN EN LA SOCIEDAD ACTUAL – ECUADOR</b>	
1.1 El joven en el Ecuador .....	7
1.2 El joven en el Distrito Metropolitano de Quito .....	7
1.3 Tribus Urbanas .....	8
1.3.1 Emos .....	8
1.3.2 Punks.....	8
1.3.3 Rockeros .....	8
1.3.4 Góticos .....	8
1.3.5 Hoppers .....	8
1.4 El joven y el ocio .....	9
1.5 El barrio y los jóvenes .....	10
1.6 Conclusiones .....	11
<b>CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DEL LUGAR</b>	
2.1 Barrio La Ferroviaria .....	12
2.2 Análisis del entorno .....	13
2.3 Ordenanzas Municipales .....	14
2.4 Sistema vial del Sector .....	15
2.5 Análisis del terreno .....	15
2.6 Análisis topográfico .....	17

2.7 Conclusiones .....	19
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS DE REFERENTE	
3.1. Factoría Joven de Mérida .....	20
3.1.1. Introducción .....	20
3.1.2. Implantación .....	21
3.1.3. Instalaciones .....	23
3.1.4. Estructura .....	24
3.2. Factoría Joven de Plasencia .....	26
3.2.1 Implantación .....	26
3.2.2 Instalaciones .....	26
3.2.3 Conclusiones .....	28
CAPÍTULO 4: CONCEPTUALIZACION E INTENCIONES DE DISEÑO	
4.1. Introducción .....	29
4.2. Conceptualización del proyecto .....	29
4.2.1. Perfil Urbano .....	29
4.2.2. Morfología vial .....	30
4.2.3. Plataformas .....	31
4.3 Intenciones de Diseño .....	32
4.3.1 Implantación General .....	32
4.3.2. Fachadas y Cortes .....	32
4.4. Programa Arquitectónico .....	33
4.5 Organigrama y Relaciones Funcionales .....	36
4.5.1. Organigrama Plataformas .....	36
4.5.2. Relaciones Funcionales .....	38
CAPÍTULO 5: OBJETO ARQUITECTÓNICO	
5.1 Ejes .....	40
5.2 Volumetría .....	41
5.3 Implantación .....	42
5.4 Circulaciones .....	43
5.4.1 Circulación en planta .....	43
5.4.2 Circulación vertical .....	45

5.5 Descripción de Zonas .....	47
5.5.1 Plataforma 1 nivel + 1.50 metros .....	47
5.5.2 Plataforma 1 nivel + 1.50 metros .....	50
5.6 Plantas Arquitectónicas .....	51
5.6.1 Bloque A .....	54
5.6.2 Bloque B .....	55
5.6.3 Bloque C .....	55
5.6.3.1 Café – restaurante .....	55
5.6.3.1 Salas de Internet .....	57
5.6.4 Bloque D .....	57
5.6.4.1 El circo .....	57
5.6.5 Bloque E .....	59
5.6.5.1 Tarima, Camerino y Guardianía .....	59
5.6.5.2 La Administración y Consejería .....	59
5.6.5.3 Salas de Reuniones .....	60
5.6.5.4 El Salón de Juegos .....	61
5.6.6 Bloque F .....	62
5.6.6.1 Las salas de Baile .....	62
5.6.6.2 Salones de uso múltiple .....	63
5.6.6.3 Locales artesanales .....	63
5.6.6.4 Cines .....	64
5.7 Cortes Programáticos .....	65
5.7.1 Eje A .....	65
5.7.2 Eje B .....	65
5.7.4 Eje C .....	66
5.8 Estructura .....	66
5.9 Paisajismo .....	68
Bibliografía .....	73



## **Lista de Gráficos:**

Gráfico No. 1: Población joven del Distrito Metropolitano.....	7
Gráfico No. 2: Usuarios vs Necesidad de Espacios .....	9
Gráfico No. 3: Edad vs. Población .....	10
Gráfico No. 4: Calles de acceso al terreno .....	16
Gráfico No. 5: Topografía, Vientos y Vistas .....	19
Gráfico No. 6: Implantación de la Factoría Joven de Mérida .....	21
Gráfico No. 7: Superficies Platas e Inclinas .....	22
Gráfico No. 8: Distribución de áreas .....	22
Gráfico No. 9: Concepto de Perfil Urbano .....	29
Gráfico No. 10: Morfología Vial vs Concepto .....	30
Gráfico No. 11: Plataformas del terreno .....	31
Gráfico No. 12: Intenciones de Diseño en Implantación .....	31
Gráfico No. 13: Bosquejo de Primera Fachada y Corte .....	32
Gráfico No. 14: Organigrama plataformas niveles 1.5 m. y 6.5 m. ....	36
Gráfico No. 15: Organigrama nivel superior .....	37
Gráfico No. 16: Relaciones Funcionales .....	38
Gráfico No. 17: Ejes en Implantación .....	39
Gráfico No. 18: Implantación de Bloques .....	41
Gráfico No. 19: Estructura Metálica Cerchas y Perfiles I .....	66
Gráfico No. 20: Estructura Metálica Cerchas y Perfiles I .....	67
Gráfico No. 21: Estructura Metálica Losas .....	67

**Lista de Fotografías:**

Fotografía No. 1: Vías de Acceso al Terreno .....	16
Fotografía No. 2: Plataforma Nivel +1.50 .....	18
Fotografía No. 3: Plataforma Nivel +6.50 .....	18
Fotografía No. 4: Fachada Norte Factoría Joven de Mérida.....	20
Fotografía No. 5: Fachada Sur Factoría Joven de Mérida .....	21
Fotografía No. 6: Exteriores de la Factoría Joven Mérida .....	23
Fotografía No. 7: Interiores de la Factoría Joven Mérida .....	23
Fotografía No. 8: Estructura de la Factoría Joven Mérida .....	24
Fotografía No. 9: Armazón la Factoría Joven de Mérida .....	25
Fotografía No. 10: Perfil de la Factoría Joven de Plasencia .....	27

### **Lista de Planimetrías:**

Planimetría No. 1: Corte Transversal del Sur de Quito .....	13
Planimetría No. 2: Topografía .....	17
Planimetría No. 3: Volumetría .....	40
Planimetría No. 4: Implantación General .....	42
Planimetría No. 5: Circulación en Plataforma 1 .....	43
Planimetría No. 6: Circulación en Plataforma 2 .....	44
Planimetría No. 7: Circulación Nivel +9,74 m. ....	45
Planimetría No. 8: Circulación Vertical .....	46
Planimetría No. 9: Circulación Vertical Rampa .....	47
Planimetría No. 10: Pista de skate, Área de Mesas y Rampa.....	48
Planimetría No. 11: Parque Infantil y Acceso a Cubierta Verde .....	49
Planimetría No. 12: Salón de Juegos .....	51
Planimetría No. 13: Salón Multiusos .....	52
Planimetría No. 14: Plaza de Acceso y Locales Comerciales .....	53
Planimetría No. 15: Plano Puestos de Comida .....	54
Planimetría No. 16: Planta Talleres .....	55
Planimetría No. 17: Planta Café-Restaurante .....	56
Planimetría No. 18: Planta Salas de Internet .....	57
Planimetría No. 19: Planta Circo .....	58
Planimetría No. 20: Planta Tarima, Camerino y Guardianía .....	59
Planimetría No. 21: Planta Administración .....	60
Planimetría No. 22: Planta Salas de reunión .....	61
Planimetría No. 23: Planta Sala de Juegos .....	62
Planimetría No. 24: Planta Salones de Baile y Multiusos .....	63
Planimetría No. 25: Planta Cines y Cafetería .....	64
Planimetría No. 26: Corte Eje A .....	65
Planimetría No. 27: Corte Eje B .....	65
Planimetría No. 28: Corte Eje C .....	66
Planimetría No. 29: Paisajismo Plataforma No. 1 .....	68
Planimetría No. 30: Paisajismo Plataforma No. 2 .....	69
Planimetría No. 31: Plazas de Ingreso al Circo .....	70
Planimetría No. 32: Fachadas Este .....	70

Planimetría No. 32: Fachadas Oeste .....	71
--	----

**Lista de Mapas:**

Mapa No. 1: Proyectos Planificados Distrito Metropolitanos de Quito .....	12
Mapa No. 2: Vías Importantes Cercanas al Terreno .....	13
Mapa No. 3: Uso de suelo terreno .....	14
Mapa No. 4: Sistema Vial del Sector .....	15

**Lista de Tablas:**

Tabla No. 1: Programa Arquitectónico .....	33
Tabla No. 2: Tabla de Especies Vegetales .....	71
Tabla No. 3: Materiales Pisos .....	72

## **INTRODUCCIÓN**

El proyecto desarrollado para el Trabajo de Fin de Carrera está destinado a estimular las actividades de esparcimiento, recreación y ocio en los jóvenes, creando una actitud proactiva, que permita desarrollar la personalidad de los individuos de manera positiva y en algunos casos incitar una regeneración social en sectores conflictivos como es el caso del barrio “Ferroviaria Alta”, que por su alto índice de delincuencia es un foco para intervención de este tipo de proyectos.

La estructura del documento se basa en el análisis del usuario, su tipo de actividades e intereses, siendo en este caso los jóvenes de 14 a 29 años, que viven en el Distrito Metropolitano, enfocándonos en los jóvenes de la Parroquia La Ferroviaria, lugar donde se desarrollará el proyecto ‘Plataforma Juvenil’.

Buscando una integración con el lugar, se pensó en un espacio subutilizado del sector. El lugar está ubicado entre cuatro calles: la Manuel A. Navarro, 12 de Febrero, Fidel Andrade y calle S/N. Analizando el mismo, se pretende dar realce a sus características deportivas, recreacionales y culturales, posee dos canchas de fútbol, dos pequeñas salas de baile para danza andina y una guardería poco acondicionada.

Se tomó como referente la Factoría Joven de Mérida en España, donde se usa los espacios para actividades urbanas y de esparcimiento, obteniendo la pauta para generar un proyecto basado en algunas de sus características pero incorporándolo el proyecto al entorno en el que se desarrollará; tomando características propias de la zona y generando un programa arquitectónico acorde con las necesidades del usuario

El partido arquitectónico toma forma sobre la base a la relación de las actividades versus el entorno en el que se generan, dando como resultado una estructura modulada con un envolvente dinámico.

## **ANTECEDENTES**

Uno de los factores de gran importancia que tiene que afrontar cada individuo es el saber relacionarse y generar una personalidad sobre la base de un entorno establecido. Los jóvenes, por naturaleza, buscan integrarse y generar actividades en las que se sientan parte

de un grupo; esto ocurre esencialmente en los momentos de tiempo libre, por lo que en algunos países se está dando más importancia a las actividades de ocio, logrando involucrar a los jóvenes en actividades placenteras y positivas que toman en cuenta sus intereses actuales, creando así nuevas tendencias urbanas. Se considera que: los jóvenes ahora tienen más tiempo libre que antes, se desarrollan en un medio globalizado; tienen acceso a un cúmulo infinito de información gracias a las nuevas tecnologías; que las formas de interactuar entre los individuos están evolucionando, forman redes sociales más extensas que dan lugar a la adopción e introducción de nuevas actividades; y que los deportes extremos y actividades urbanas poco conocidas hace algunos años, son ahora cotidianas y forman parte del perfil urbano.

España ha sido uno de los países pioneros en proponer espacios arquitectónicos dirigidos específicamente para ocio, recreación y entretenimiento para jóvenes. Este es el caso de las Factorías Jóvenes de Mérida y Plasencia, donde los jóvenes se apropian del espacio y generan actividades sanas, dando como resultado proyectos emprendedores al congregar jóvenes activos y motivados.

En Ecuador, el Centro Internacional de Investigación Científica en Telecomunicaciones, Tecnologías de la Información y las Comunicaciones CITIC tiene como uno de sus objetivos hacer que los espacios de ocio y recreación contemplen las nuevas tecnologías y generen además actividades y proyectos emprendedores donde se aplique las iniciativas de los jóvenes conjuntamente con las tecnologías de la información y las comunicaciones, es por eso que esta idea que se generó en esta institución ha sido apoyada y desarrollada en ella.

## **JUSTIFICACIÓN**

En el Ecuador las cifras de desocupación de los jóvenes son preocupantes, se dice que más del 50 % de los jóvenes no realizan ninguna actividad extracurricular dirigida ni con cierto grado de contribución positiva a su formación después de la escuela o colegio.

Hoy en día la tendencia de los jóvenes, como parte de su identidad y crecimiento emocional es encajar en un grupo, creciendo en una cultura y entorno donde el alcohol es un medio de integración y sociabilización, por lo que los individuos tienden a utilizar éste



u otro tipo de droga para involucrarse, es así que el 59% de los jóvenes en el Distrito Metropolitano de Quito ingieren alcohol de forma excesiva. Esto es una cifra alarmante ya que la edad de inicio de esta actividad está alrededor de los 13 años, mientras que el comienzo del consumo de drogas se promedia a los 16 años de edad.

El problema se genera al no existir espacios o equipamiento adecuado para que los jóvenes se diviertan y ocupen su tiempo libre. Esta falencia es según el 39% de los jóvenes entrevistados, el empuje que los lleva a calificar las actividades relacionadas con el alcohol y las drogas como una forma de diversión.

Siendo el alcohol y las drogas un punto determinante en la generación de conflictos y vandalismo, es de suma importancia empezar a crear proyectos que hagan de esta sociedad una sociedad mejor, regenerando aquellos barrios que se encuentran etiquetados como impenetrables, y así de esta forma cultivar mentes que contribuyan a la mejora de la ciudad.

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un espacio dirigido y desarrollado para los jóvenes, donde sus actividades e intereses sean los generadores del proyecto, aportando en la formación de su identidad y consolidación de grupos, estimulándolos a crear, participar y aportar a la sociedad en la que se desenvuelven.

### **OBJETIVOS**

- Organizar una estrategia de espacios recreativos que sean atractivos y estimulen positivamente a los jóvenes.
- Diseñar espacios multifuncionales que sean parte de un edificio permeable y de fácil acceso las 24 horas del día.
- Establecer puntos de encuentro incluyentes tanto para jóvenes, adultos, adultos mayores y niños.

## **METODOLOGÍA**

El tema de TFC puede llegar a ser un reto a la hora de escogerlo, por lo que dentro de la metodología del taller dirigido por el Arq. Osvaldo Paladines, se realizaron una serie de ejercicios pre establecidos previos a la definición del tema. Los ejercicios consistieron en indagar sobre nosotros mismos y darnos cuenta cómo reaccionamos y enfrentamos distintos tipos de situaciones y problemas.

El primer ejercicio consistió en escoger un personaje de una lista desarrollada por una página web, y diseñar la casa que sería más adecuada para éste y que se rija a sus necesidades y gustos. El personaje que yo escogí fue el dios Janus, que es el dios de los opuestos, de las dos caras. El personaje me pareció interesante porque pienso que todas las personas tenemos dos lados, podemos estar felices o tristes, ser introvertidos o extrovertidos, y así con diferentes aspectos; todo depende del lugar y de la situación en la que nos encontremos. La casa se basó en dos lugares totalmente opuestos, se encontraba el espacio interior, que tenía una conexión visual con la tierra, se mostraba abierto y conectado con el exterior, a pesar de ser cubierto. El otro espacio era totalmente descubierto pero no tenía una conexión con el exterior, estaba rodeado por potentes muros que solo permitían la conexión visual con el cielo, y existía un tercer lugar que era la interconexión entre ambos y un punto de conciliación del cual se parte para dirigirse hacia cualquiera de las dos áreas. Así es que este ejercicio llevó a la conclusión de que los contrarios pueden llegar a ser complementarios.

El segundo ejercicio consistió en escoger un tema relacionado con la arquitectura y basado en nuestros intereses y gustos, para así desarrollar una investigación y conclusión sobre éste. El tema que yo planteé fue “el viento como elemento de diseño”, para empezar se me revelaron ciertos elementos que existen en la naturaleza que aprovechan el viento para conseguir una adecuada ventilación y control térmico en sus edificaciones, como es el caso de los montículos de tierra de las termitas, éstos a pesar de encontrarse en un ambiente bastante inhóspito, gozan de una adecuada ventilación y temperatura en el interior, todo gracias a su forma y a perforaciones que permiten el ingreso y salida del aire. Este diseño es muy utilizado en lo que se conoce como arquitectura bioclimática, la cual aprovecha este elemento para crear un alto nivel de confort en los espacios sin necesidad de consumo de energía. Otro de los enfoques de la investigación fue el movimiento del viento y cómo

éste puede ser un determinante a la hora de crear nuevas formas y definir un diseño arquitectónico.

El tercer ejercicio fue determinado por el lugar, del cual debíamos extraer el **GENIUS LOCI**: el espíritu del lugar y el **LOCUS**: la relación singular y universal que existe entre cierta situación local y las construcciones que están en él. El ejercicio consistió en escoger tres lugar de nuestro agrado, el primer terreno fue en las faldas del Ilaló, el cual me pareció interesante para crear un proyecto recreativo y deportivo para la zona de los valles, ya que el Ilaló es un elemento vinculante entre el Valle de los Chillos y el Valle de Cumbayá.

El segundo terreno también en el Valle de los Chillos se encuentra en el final de la nueva vía alterna, la Av. Amazonas, que conecta directamente el sector del Tingo con la autopista General Rumiñahui, para él se planteó un espacio destinado a las actividades de danza y baile.

Y, el último terreno está ubicado en el barrio de la Ferroviaria, al sur de Quito, en la calle Adrián Navarro y calle sin nombre, en donde funcionan actualmente dos canchas de fútbol y una pequeña guardería. En dicho terreno se propone una Factoría Joven, destinada a ocupar provechosamente el tiempo libre de los jóvenes, ya que al ser un barrio conflictivo es de suma importancia encaminar a los jóvenes a actividades de ocio bien dirigidas.

El cuarto ejercicio estuvo dado por la indagación de tres temas específicos como puntos de partida para la realización del TFC, mis temas fueron “escuela de danza”, “Guardería” y “Factoría Joven”, estos temas estuvieron relacionados con el interés de buscar soluciones óptimas para la comunidad y encontrar posibles terrenos donde podamos hacer partícipes los temas pensados y desarrollarlos.

Esta secuencia de ejercicios nos permitió conocer cuáles eran nuestras inclinaciones y gustos que en ocasiones no exponemos fácilmente. Como resultado pudimos definir un tema específico y desarrollarlo en base a los conocimientos adquiridos a lo largo de esta investigación.

Para el desarrollo del tema el primer paso fue realizar una indagación sobre un problema y la solución del mismo para lo cual nos ayudamos de recursos bibliográficos tales como libros, revistas, tesis, internet, etc.

Una vez obtenida la información procedimos a clasificarla según su importancia, desechando lo irrelevante para nuestro proyecto.

En mi proyecto PLATAFORMA JUVENIL el principal elemento a investigar eran los usuarios como tales y sus actividades e intereses.

El joven como tal es un individuo con muchas actividades y necesidades. Éstos también están divididos en grupos definidos por intereses y actividades, las cuales se investigan y analizan.

En la etapa de diseño arquitectónico definir el partido es la base de un buen proyecto, el cual se logra encontrar la parte inspiradora del lugar, usuario o cualquier elemento que proporcione un sentido a la forma del edificio dándole espíritu al mismo.

## CAPÍTULO 1

### EL JOVEN EN LA SOCIEDAD ACTUAL – ECUADOR

#### 4.4 El joven en el Ecuador.

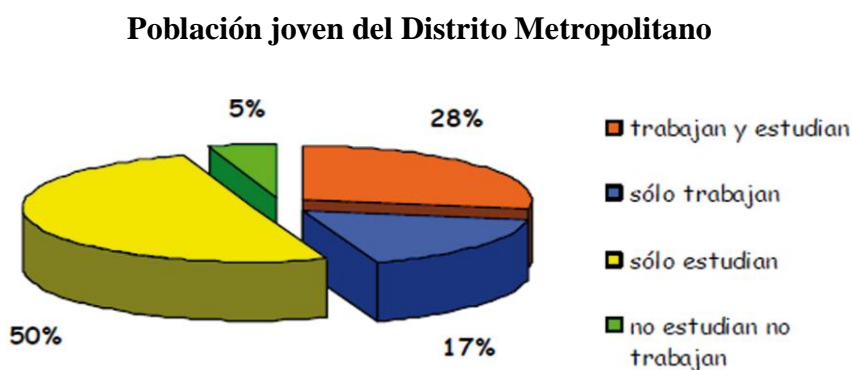
Los jóvenes en la sociedad ecuatoriana son uno de los elementos estructurales más numerosos, cerca del 60% de la población del país está compuesta por jóvenes entre los 14 y 29 años, pero también es un grupo en el cual se ha invertido tiempo por conocer sus intereses personales, tales como la educación, su manera de vivir y de agruparse en la sociedad, su forma de distracción y manejo del tiempo libre. Es de fundamental importancia dar énfasis a estas dos últimas actividades las que comprenden el “ocio”, ya que pocos proyectos están destinados a satisfacer las verdaderas necesidades de los jóvenes para fomentar una actitud de liderazgo y recreación sana.

Ecuador es un país 60% joven. La Ley de la Juventud, aprobada hace 12 años en Latinoamérica, considera joven a quienes tengan entre 14 y 29 años. Estadísticas precisan que 6 de cada 10 ecuatorianos tienen menos de 30 años (universia).

#### 1.2 El joven en el Distrito Metropolitano de Quito

En el Distrito Metropolitano el 45% de la población es joven y dentro de las ocupaciones de los jóvenes están las de: estudiar con un 50%, trabajar un 28%, estudiar y trabajar 17%, y por último ni trabajar ni estudiar con 5% (INEC, 2010). Mostrado en el gráfico No. 1. Lo que demuestra que la mitad de la población juvenil se dedica a estudiar y no tiene en la mayoría de casos ninguna otra actividad.

**Gráfico No. 1:**



Fuente: INEC 2010

El PROEPS (Programas de Educación, Psicología y Salud), realizó un estudio en una muestra a 1200 estudiante de 42 colegios del Distrito Metropolitano, y se mostró que el 59% de los estudiantes consumen licor de forma excesiva. El alto consumo de alcohol y drogas es su manera de definir la diversión y saca a flote el serio problema del ocio en los jóvenes. No obstante el 37% de éstos afirma que se ven empujados a buscar el alcohol como forma de entretenimiento al no tener un equipamiento o lugares de esparcimiento para destinar su tiempo libre.

### **1.3 Tribus Urbanas.**

En el Distrito Metropolitano, el colectivo BASURAMA<sup>1</sup> ha cuantificado más de 40 tribus urbanas reconocidas como tales, sin contar pequeños grupos que por falta de solidez no se pueden considerar tribus.

Las tribus urbanas son agrupaciones juveniles que siguen ciertos parámetros en su forma de vida, vestimenta, estilo de música, intereses, y creencias, entre otras. Las más reconocidas dentro del Distrito Metropolitano son las descritas a continuación (Basurama, 2011).

**Emos:** Su estilo musical se deriva del punk. De donde “emo” significa emocional, se caracteriza por tener una actitud negativa ante la vida, ser pesimistas y tener tendencias depresivas. De ésta nacen otras tribus como los “pompones”, y a pesar de estar en contra de ciertos parámetros sociales se preocupan mucho por su vestimenta. (Wikipedia, 2007)

**Punks:** Suelen reunirse en lugares y bares propios, pueden unirse con los skins, heavys o góticos. Su estilo musical es el punk, su vestimenta suele ser con chaquetas de cuero. Usan aros en las orejas, botas militares y corte de cabello en forma de cresta. (Wikipedia, 2007)

**Góticos:** Suelen escuchar heavy metal y otros géneros parecidos, su vestimenta es de color negro y suele llevar elementos religiosos, calaveras o similares, ya que tienen una atracción por la muerte y el ocultismo, es una tribu pacífica dentro de lo que cabe. (Wikipedia, 2007)

---

<sup>1</sup>Colectivo dedicado a la investigación, a la producción y a la gestión cultural desde 2001 que ha centrado su área de estudio y actuación en los procesos productivos, la generación de desechos que éstos implican y sus posibilidades creativas.

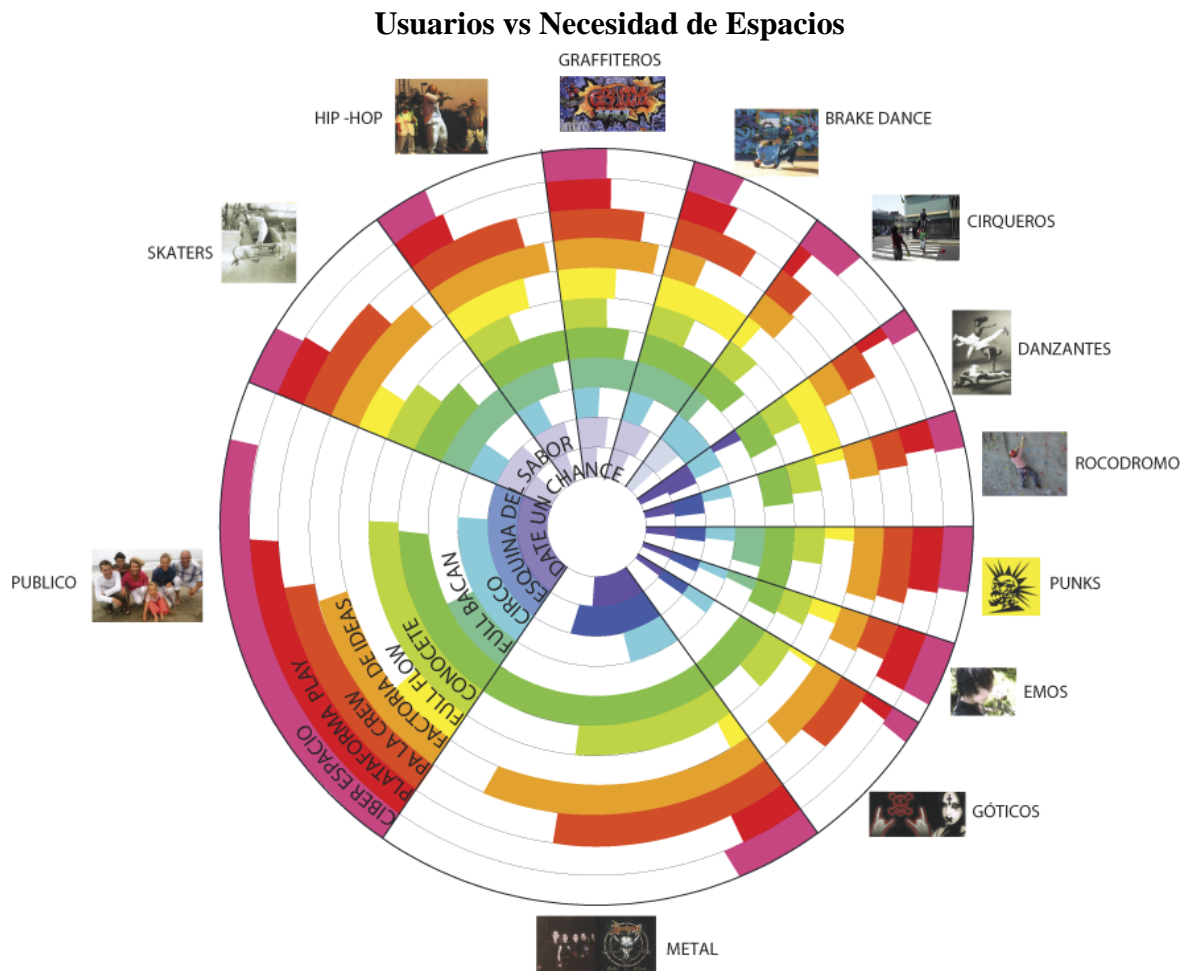
**Hoppers:** Dentro de esta tribu están otros grupos relacionados como son los raperos, break-dancers, skaters y graffiteros, a estos los mueve el rap y su estilo de vida es el de la calle haciendo arte, se encuentran en casi todos los barrios y es un grupo en constante crecimiento. (Wikipedia, 2007)

#### 1.4 El joven y el ocio

El ocio en los jóvenes es una actividad en la que aprenden a relacionarse y a conocerse a sí mismos, es un factor determinante en la formación de su identidad, carácter y forma de relacionarse.

En el siguiente gráfico se muestra un mapeo de los jóvenes en relación al grupo y a las actividades que realizan y los espacios que se requerirían en el proyecto para satisfacer estas necesidades.

**Gráfico No. 2**



Fuente: Jenny Ramos N

El mapeo anterior muestra la proporción en la que los distintos grupos de usuarios están distribuidos y como éstos dependiendo de sus tendencias recreativas requieren espacios específicos para el desarrollo de estas actividades y espacios comunitarios que sean utilizados y atractivos para cualquier individuo o grupo en general.

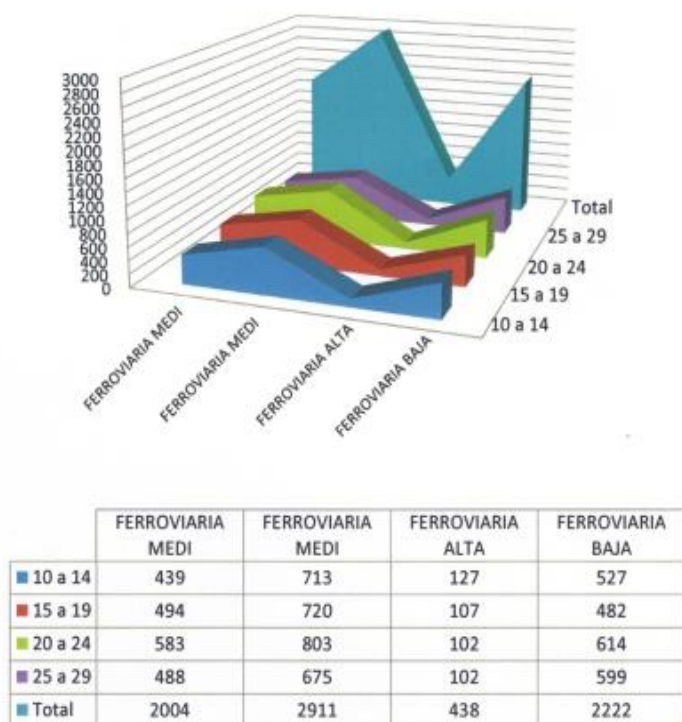
### 1.5 Jóvenes y barrio

Actualmente existen organizaciones tales como RUS (Residuos Urbanos Sólidos), que incitan a "La reflexión de reutilización de los residuos y del espacio basura de las ciudades", fomentando la rehabilitación de barrios como La Ferroviaria, integrando a los jóvenes y estimulando el intercambio cultural, y que han gestionan la relación con la comunidad, enmarcándose en un contexto artístico donde su marco es el arte urbano y la comunidad. (Basurama, 2011)

La parroquia de La Ferroviaria tiene una población de alrededor de 7300 jóvenes los cuales están divididos en cuatro grupos que se comprenden entre las edades de 10 a 14 años, 15 a 19, 20 a 34 y 35 a 29 y moran los barrios de la Ferroviaria Baja, Media y Alta. (Secretaria de Territorio, Hábitat y Vivienda, 2011)

**Gráfico No. 3**

**Edad vs. Población**



Fuente: Secretaria de Territorio, Hábitat y Vivienda, 2011, Grafico: Jenny Ramos



En Quito, ya se está pensando en integrar a los grupos es así que “jóvenes de culturas tan distintas como el hip-hop y el rock, así como de la afroecuatorianos y los denominados comunes, se unieron para formar una sola agrupación, Copit’s.” el que afirma que “La idea surgió con el fin de compartir y no dividir a la juventud del sur” (Diario EL COMERCIO).

Proyectos como éstos están dando un nuevo carácter a los barrios del sur de Quito pero no son lo suficientemente impactantes y trascendentes para que los jóvenes se sientan parte de ellos.

### **1.6 Conclusiones**

El análisis efectuado a los usuarios es de suma importancia en el planteamiento del proyecto, éste nos da las pautas de las actividades que los jóvenes realizan y el tipo de espacios que requieren, los mismos que son muy variados y necesitan un espacio de conciliación y vinculación, creando unidad para dirigir y enfocar su tiempo libre en actividades productivas y creativas.

Hacen falta proyectos detonantes que involucren más a los jóvenes, y formen una conciencia de generación de sus propios proyectos.

## CAPÍTULO 2

### ANÁLISIS DEL LUGAR

#### 2.1 Barrio la Ferroviaria Alta

El barrio se encuentra ubicado en la parroquia de la Ferroviaria, la cual cuenta con una población de 56.261 habitantes y de la cual cerca de 29.000 son jóvenes de 14 a 29 años (INEC, 2010).

EL barrio de la Ferroviaria Alta es un sector bastante conflictivo, por su alto índice de delincuencia y poca seguridad, sus moradores en la actualidad se están organizando para cambiar esta condición pero aun así ésta sigue siendo considerada un área roja, y desafortunadamente no existen proyectos representativos para esta zona según lo planificado por el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito como se muestra en el mapa No. 1, siendo la zona perfilada de amarillo la parroquia de la Ferroviaria.

#### Mapa No. 1

##### Proyectos Planificados para el Distrito Metropolitano de Quito

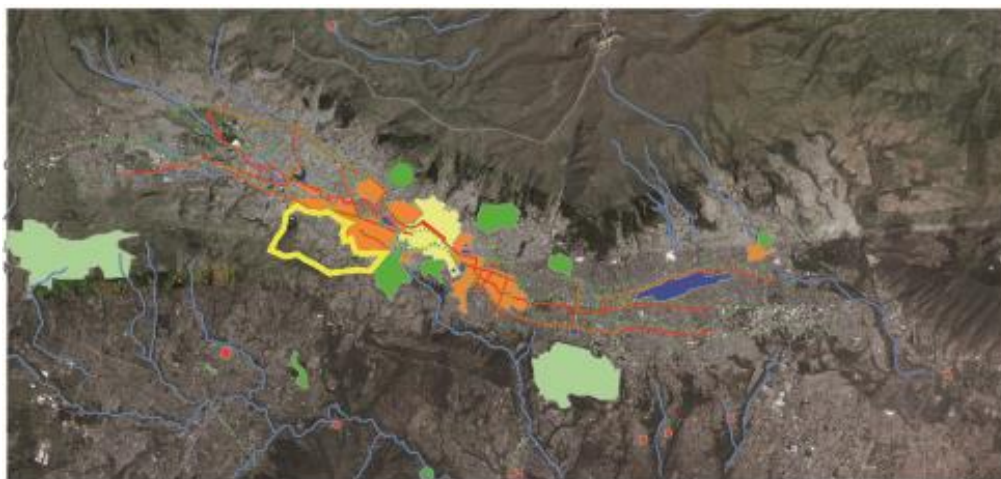


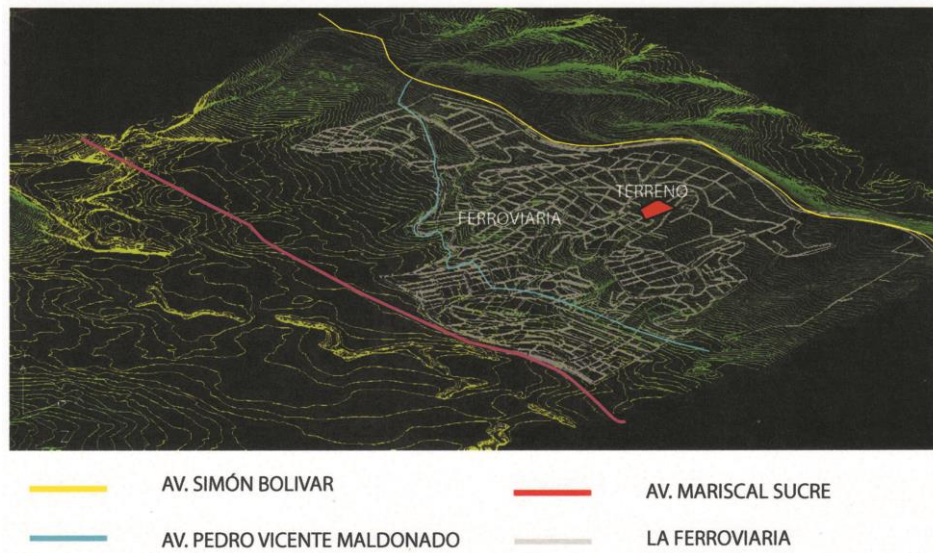
Imagen: Google Earth. Fuente: (Secretaría de Territorio, Hábitat y Vivienda, 2011). Editado: Jenny Ramos

#### 2.2 Análisis gráfico del entorno

El sector está ubicado al sur de Quito, al encontrarse en la ladera oriental tiene una privilegiada vista; el terreno posee una pendiente considerable dentro del carácter urbano de Quito. Existen vías de importancia cercanas al lugar, que proporcionan accesibilidad al proyecto desde cualquier punto de la ciudad.

## Mapa No. 2

### Vías Importantes Cercanas al Terreno

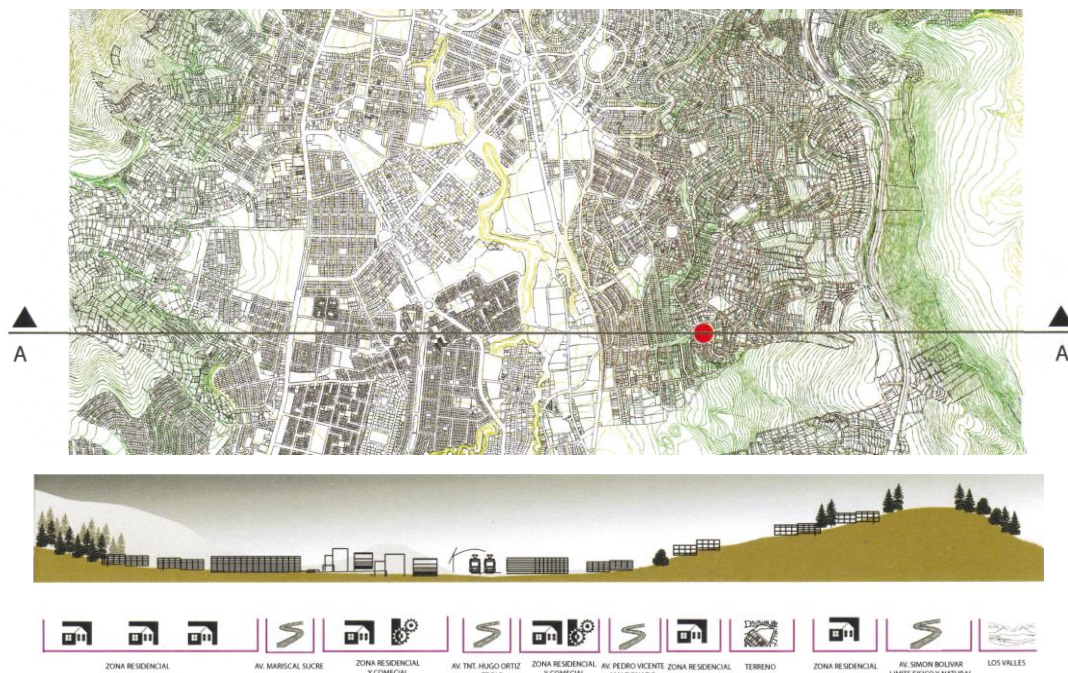


Fuente: Plano topográfico catastral de Quito, Editado: Jenny Ramos N.

El mapa muestra: la topografía del terreno; las tres vías importantes, como la Av. Pedro Vicente Maldonado y la Av. Teniente Hugo Ortiz, y su cercanía con el terreno señalado en rojo.

## Planimetría No. 1

### CORTE TRANVERSAL DEI SUR DE QUITO



Fuente: Plano topográfico catastral de Quito, Editado: Jenny Ramos N.

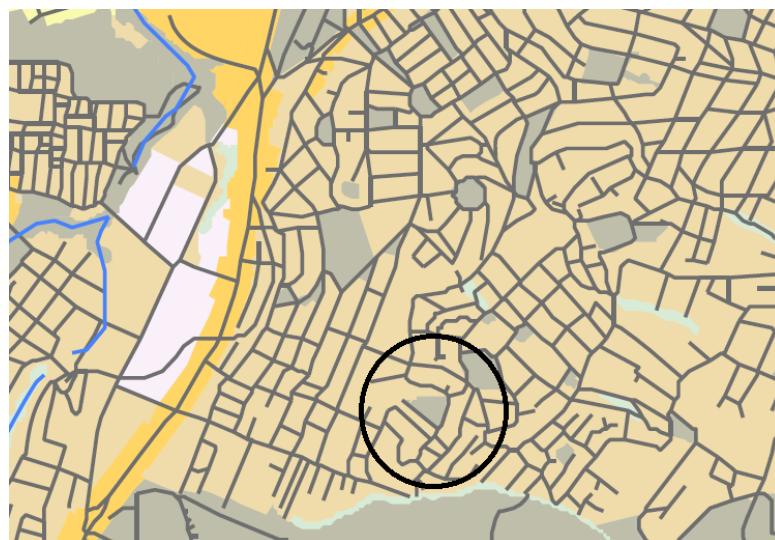
La planimetría muestra el corte de oriente a occidente de la ciudad, pasando por el terreno, y los sectores residenciales, industriales y parada del Trole y Ecovia.

### 2.3 Ordenanzas Municipales

Para empezar con el diseño del proyecto, después del análisis respectivo del lugar donde se pretende implantar, se debe tomar en cuenta las ordenanzas municipales que rigen al sector. El uso de suelo que corresponde a éste sector, alrededor del terreno, corresponde a R3, que comprende zonas de uso residencial en las que se permiten comercios, servicios y equipamientos de nivel barrial, sectorial y zonal, siendo el terreno escogido ya destinado al uso de suelo EQ: actividades e instalaciones que generen bienes y servicios para satisfacer las necesidades de la población, garantizar el esparcimiento y mejorar la calidad de vida en el Distrito, independientemente de su carácter público o privado, áreas del territorio, lotes independientes y edificaciones. (Ordenanza Municipal 0031)

#### Mapa No. 3

Uso de suelo terreno



Uso de Suelo Principal

Agrícola Residencial	Multiple	Residencial 2
Protección Ecológica	Patrimonial	Residencial 3
Equipamiento	RNNR	EQ especial
Industrial 2	RNR	Areas de Promoción
Industrial 3	Residencial 1	
Industrial 4	Residencial 1A	

Fuente: <http://www.quito.gov.ec/>

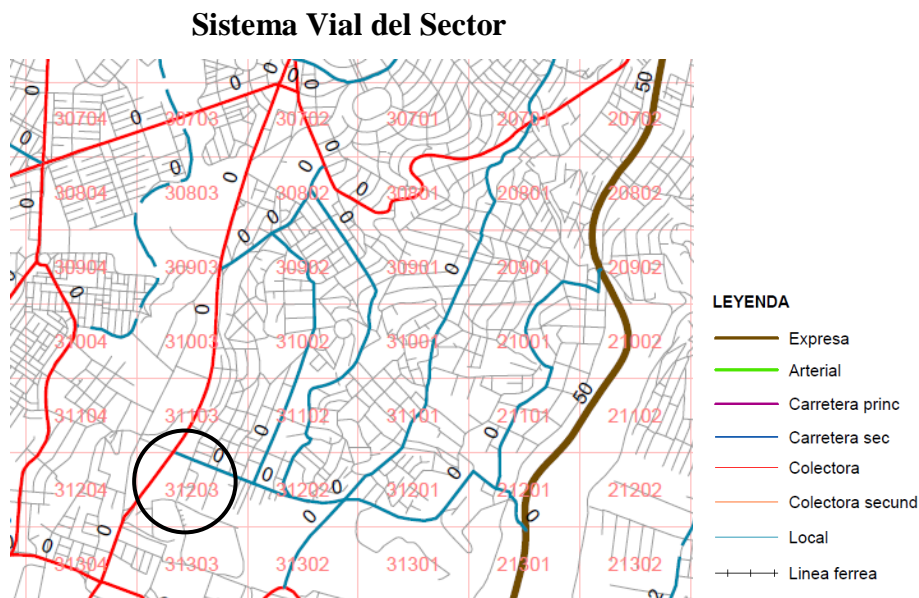


El uso del suelo del terreno según el Art. 20 de la Ordenanza Municipal 3737 del Distrito Metropolitano corresponde a EQUIPAMIENTO, definiendo que "es destinado a actividades e instalaciones que generen bienes y servicios para satisfacer las necesidades de la población, garantizar el esparcimiento y mejorar la calidad de vida del Distrito, independientemente de su carácter público o privado, en áreas del territorio, lotes independientes y edificaciones."

## 2.4 Sistema Vial del Sector

Según la planificación vial del Distrito Metropolitano de Quito, el terreno cuenta con varias vías colectoras cercanas representadas por la línea continua roja; carreteras secundarias que acceden al terreno, representadas por la línea azul continua y las vías locales representada por las líneas grises.

Mapa No. 4



Fuente: <http://www.quito.gov.ec/>

En el mapa se muestra: la vía expresa Simón Bolívar; las carreteras colectoras y secundarias; y las vías locales.

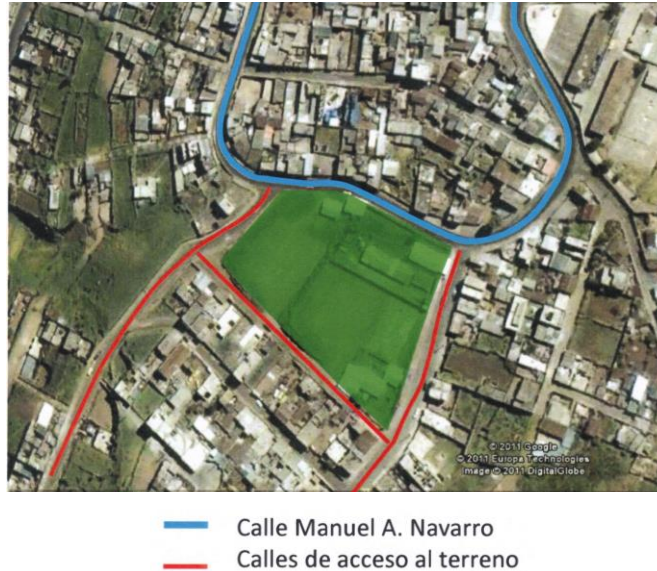
## 2.5 Análisis grafico del terreno

El terreno cuenta con un área de 8000 m<sup>2</sup>. Está ubicado en el barrio de la Ferroviaria Alta al sur de Quito, limitado hacia el norte por la calle Adrián Navarro, al sur por la calle 12 de

Febrero, al este por la calle Fidel Andrade y al oeste la calle S/N, el sector cuenta una línea de buses y alimentadores que transitan por la calle Adrián Navarro. A su alrededor se encuentran los Colegios Vicente Rocafuerte y Ernest Hemingway; la Escuela de Baile Funrovi y el Camal La Ferroviaria, entre los más importantes.

#### Gráfico No. 4

##### Calles de acceso al terreno



Fuente: Jenny Ramos N.

#### Fotografía No. 1

##### Composición fotográfica

##### Vías de Acceso al Terreno

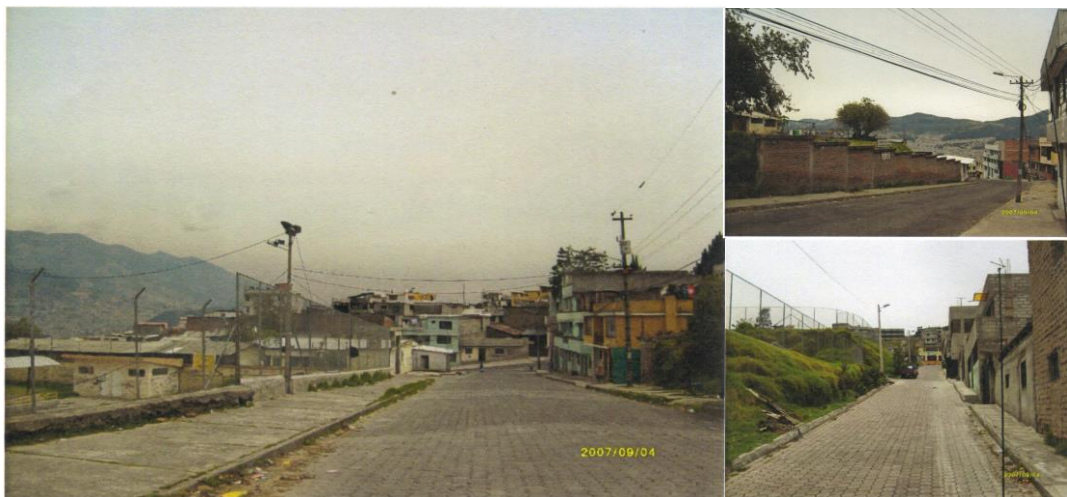


Imagen No. 1 CALLE FIDEL ANDRADE (Izquierda)

Imagen No. 2 CALLE MANUEL A. NAVARRO (Derecha arriba)

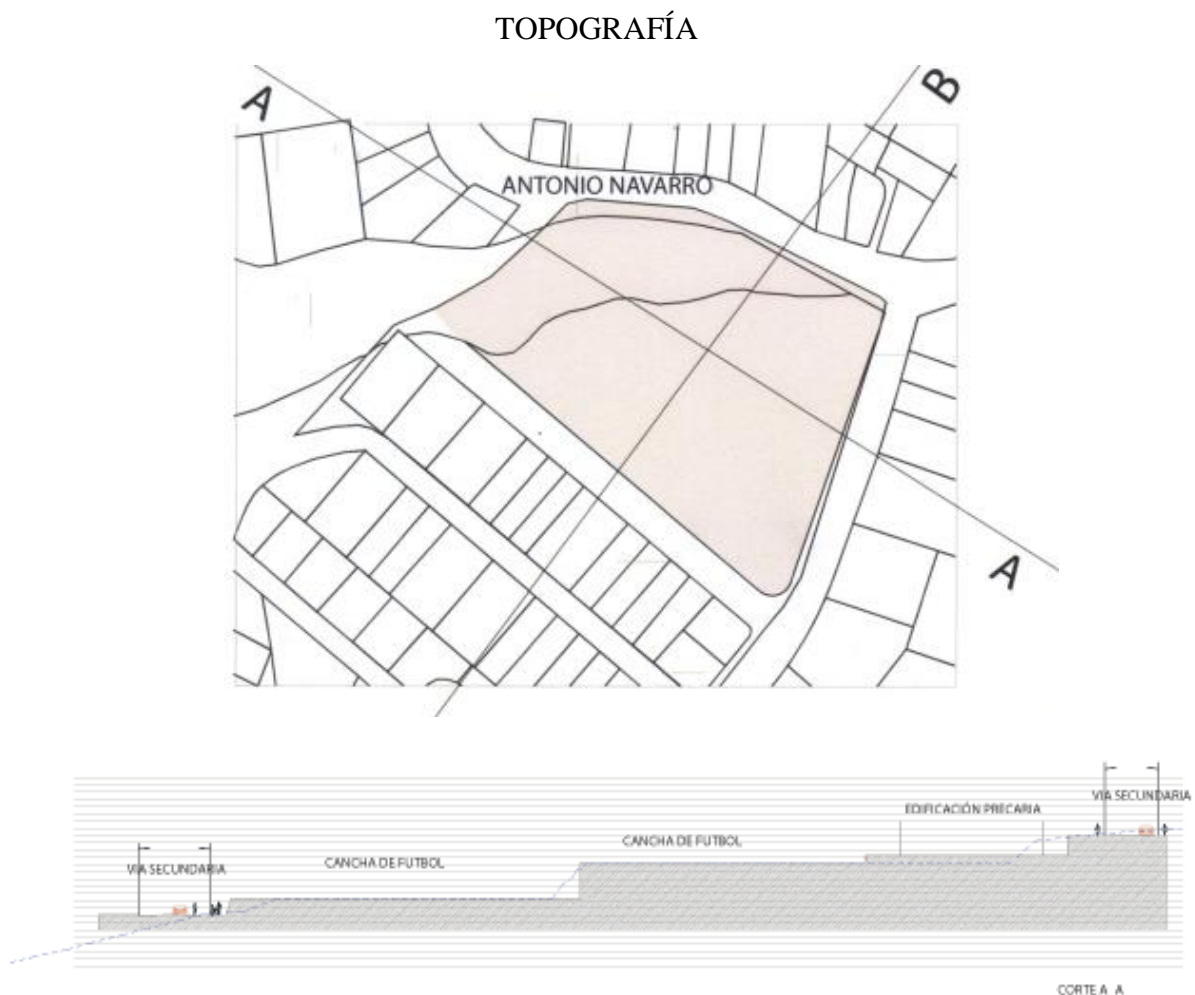
Imagen No. 3 CALLE 12 DE FEBRERO (Derecha abajo)

El terreno tiene acceso por sus cuatro frentes. Actualmente alberga una guardería en mal estado, dos aulas de danza andina y dos canchas de fútbol poco utilizadas, lo que hace de esta gran área pública un espacio subutilizado. Imágenes No.4 y 5.

## 2.6 Análisis topográfico

El terreno tiene un desnivel de 5 metros y está dividido en dos plataformas. La plataforma inferior posee un área de 2800 m<sup>2</sup> y en la plataforma superior es de 5200 m<sup>2</sup>, de esta forma el desnivel existente está ya salvado.

### Planimetría No. 2



Fuente: Jenny Ramos N

El corte planimétrico muestra el variaciones topográficas del terreno, iniciando desde la calle 12 de Febrero a nivel 0,00, siguiendo con la primera plataforma donde se alberga la primera cancha de futbol y las dos aulas de danza, a nivel +1.50 m. A nivel +6.50m. se

encuentra la segunda cancha de futbol y una edificación precaria donde funciona la guardería, y terminando a nivel +8.50 m. en la calle Fidel Andrade.

La imagen evidencia el desnivel entre la plataforma 1 y la plataforma 2

### **Fotografía No. 2**

#### **Plataforma Nivel +1.50**



Fuente: Jenny Ramos N

La imagen muestra la cancha de futbol y sus edificaciones adyacentes.

### **Fotografía No. 3**

#### **Plataforma Nivel +6.50**



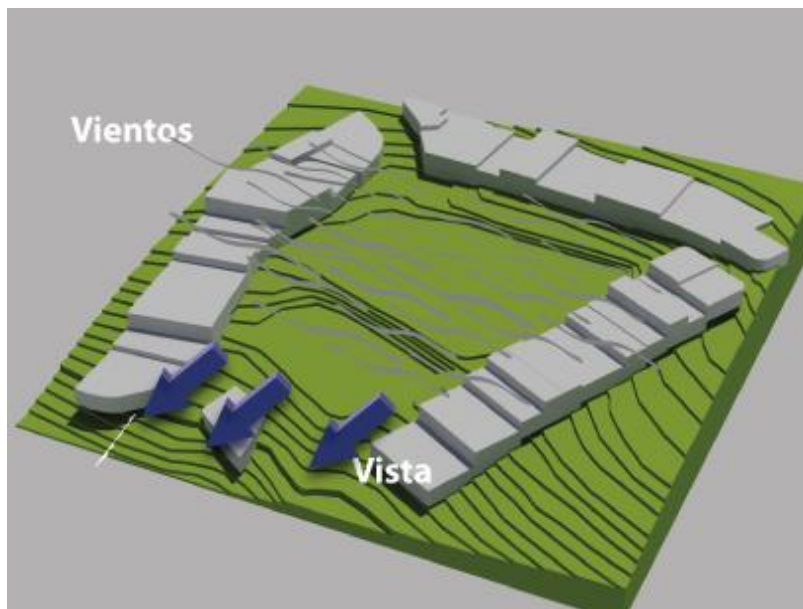
Fuente: Jenny Ramos N.



La encontrarse el terreno en una de las laderas de Quito, permite tener una vista privilegiada del sur de la ciudad y sus múltiples elevaciones geográficas.

### Gráfico No. 5

#### Topografía, Vientos y Vistas



Fuente: Jenny Ramos N.

El gráfico muestra las curvas de nivel de 1m cada una, la dirección de los vientos Norte-Sur y las vistas en dirección Oeste.

### 2.7 Conclusiones

El terreno tiene algunas particularidades, las cuales deben tomarse como fortalezas y cualidades del mismo, estas condicionantes como la topografía nos permiten jugar con los niveles y aprovechar las vistas que éste posee, de igual forma la peculiaridad de las plataformas se tomará como una determinante al momento de plantear el proyecto para así mantener la identidad del mismo, implantando el objeto arquitectónico en base a estas determinantes, definiendo las mismas pero utilizando la edificación para integrarlas.

Tomando en cuenta que su accesibilidad es óptima y está relativamente cerca de uno de los puntos centralizados de movilización vial Estación El Recreo, se puede plantear un proyecto de alcance metropolitano.

## **CAPÍTULO 3:**

### **REFERENTES**

A continuación se presentan los proyectos que se han tomado como referentes para realizar el proyecto arquitectónico. Se toman dos referentes, uno por la relación espacial entre los espacios abiertos y la versatilidad de sus espacios construidos, experimentando formas dinámicas y libres; y, el otro, por el programa arquitectónico acorde a las actividades y necesidades de los jóvenes.

#### **3.1. Factoría Joven de Mérida, España. 2011. Estudio de Diseño Selgascano.**

##### **3.1.1. Introducción**

La Factoría Joven de Mérida contó con el apoyo de agrupaciones juveniles para el desarrollo del proyecto, el mismo que se define como un espacio multifuncional en el que se invita a los jóvenes a desarrollar actividades de ocio. El proyecto se adapta con sus formas arquitectónicas a las necesidades y actividades de los jóvenes.

El creador del proyecto es el estudio de arquitectura de Madrid, Selgascano, dirigido por los arquitectos: José Selgas y Lucía Cano. El estudio opta por el uso de materiales reciclados, materiales de bajo coste de construcción y de soluciones temporales, siendo su mayor interés la cotidianidad económica y las posibilidades prácticas de su construcción y coste, obteniendo un espacio de ocio de 2.000 metros cuadrados para jóvenes y que pretende convertirse en un catalizador de la cultura urbana en la ciudad emeritense gracias a la participación de la propia ciudadanía en su concepción. (Mugutu, 2011)

##### **Fotografía No. 4**

##### **Fachada Norte Factoría Joven de Mérida en Madrid**



Fuente: <http://mugutu.com/>

## Fotografía No. 5

### Fachada Sur Factoría Joven de Mérida en Madrid



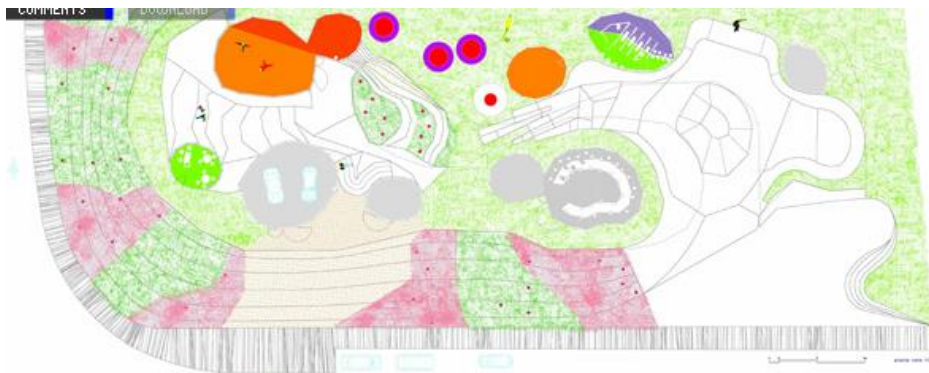
Fuente: <http://mugutu.com/>, Fotografía de Iwan Baan.

### 3.1.2. Implantación

La Factoría Joven de Mérida posee una implantación muy dinámica, basada en elementos curvos y óvalos. Los mismos que se entrelazan para formar un conjunto de espacios coordinados, combinando espacios interiores con exteriores.

## Gráfico No. 6

### Implantación de la Factoría Joven de Mérida



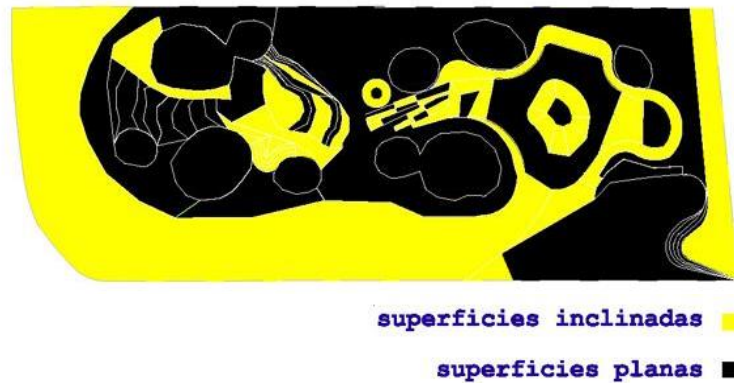
Fuente: <http://ecococos.blogspot.com>

La implantación juega con superficies planas e inclinadas las cuales le dan aún más dinamismo y forma al proyecto, generando espacios de descanso y de entretenimiento.

Estas superficies están representadas en el gráfico No. 7

## Gráfico No. 7

### Superficies Platas e Inclınadas

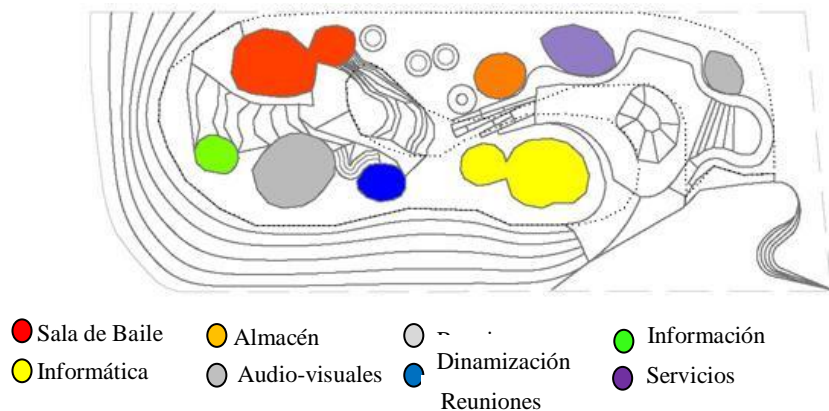


Fuente: <http://ecococos.blogspot.com>

Los espacios interiores, también claramente definidos por óvalos, están pensadamente distribuidos en más de brindar áreas aptas para diferentes actividades también sean un soporte estructural para la cubierta. Estos elementos con sus actividades se encuentran representados en el gráfico No. 8.

## Gráfico No. 8

### Distribución de áreas



Fuente: <http://ecococos.blogspot.com>

### 3.1.3. Instalaciones

La Factoría Joven ayuda a atraer a la juventud inquieta, y les proporciona un lugar para skate, hip-hop dance, subir un rocódromo y hacer graffiti. También hay salas polivalentes y un estudio de danza de 800 metros cuadrados de área. Salas de reuniones y espacios para teatro, video y música. (Hoy, 2011)



## Fotografía No. 6

### Exteriores de la Factoría Joven Mérida



Fuente: <http://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano-3054>

El interior acoge una serie de módulos autónomos y móviles que permiten configurar libremente el espacio dependiendo de la actividad realizada, desde una pista de skate que ocupa 700 metros cuadrados hasta espacios expositivos de arte, eliminando cualquier barrera que exista entre los usuarios. (ExperimentaMagazine)

## Fotografía No. 7

### Interiores de la Factoría Joven Mérida



Fuente: <http://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano-3054>

La Factoría cuenta con: Sala de informática de 68 m<sup>2</sup>, con un espacio anexo de otros 22; sala de dinamización de 25 m<sup>2</sup>; Sala de servicios de 30 m<sup>2</sup>; Sala de baile. 50 m<sup>2</sup>, con un anexo de 10 m<sup>2</sup>; Sala de audiovisuales de 65 m<sup>2</sup>; almacén de 25 m<sup>2</sup>; aula polivalente de 21 m<sup>2</sup>; sala de reuniones de 25 m<sup>2</sup>; muro para graffiti con 50 m. lineales y 2 metros de alto; rocódromo con una altura de 13 m.; zona de skate-bmx de 700 m<sup>2</sup>. (Experimenta Magazine, 2011)

### 3.1.4. Estructura

La Factoría se proyecta como una gran carpa abierta hacia la comunidad de Mérida. Esta carpa está soportada por una serie de plantas ovaladas que sujetan los diferentes elementos que conforman la estructura con las paredes de los espacios interiores que se trabajan como módulos independientes y a su vez son el soporte de la estructura de la cubierta (Experimenta Magazine)

#### Fotografía No. 8

**Estructura de la Factoría Joven Mérida**



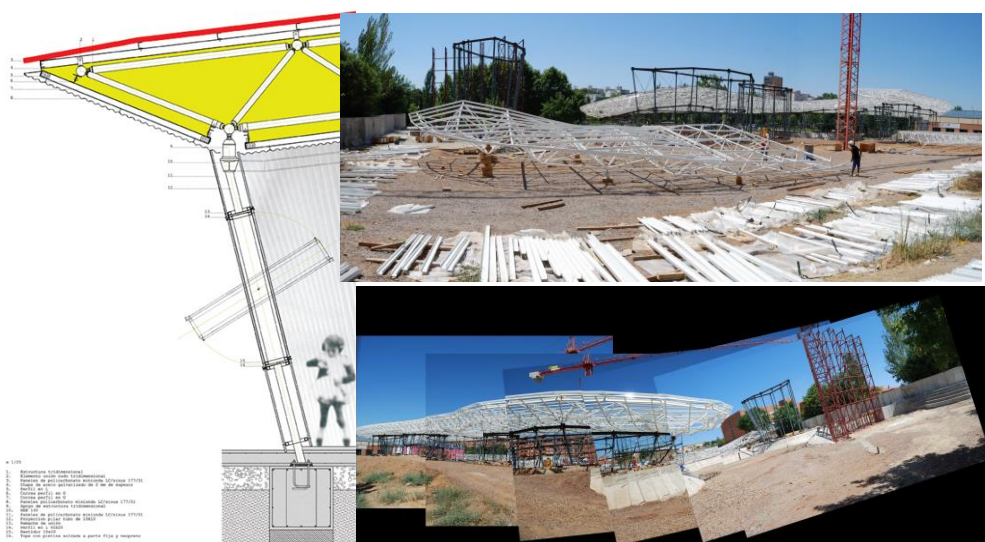
Fuente: <http://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano>

La cubierta se entiende como una nube protectora y translúcida; construida con una estructura tridimensional que cubre los diferentes niveles. Esta cubierta descansa en pilares

de acero situados en el perímetro de los elementos ovalados de apoyo y que llegan hasta el nivel superior, donde se unen con la estructura del rocódromo en la misma malla tridimensional. La propuesta descansa en un basamento de un metro y medio de altura, de modo que el sensible sustrato romano de la ciudad de Mérida permanece intacto. (Experimenta Magazine, 2011)

### Fotografía No. 9

#### Armazón la Factoría Joven de Mérida



Fuente: <http://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano-3054>.

## 3.2. Factoría Joven de Plasencia, España, 2007, Antonio Holgado

### 3.2.1 Implantación

“La Factoría Joven es una instalación para la juventud de la Comunidad Autónoma Extremeña, pionera en España, en su concepción, diseño y funcionamiento. Es un espacio donde se desarrollan nuevos métodos de participación juvenil que fomentan un ocio saludable y educativo dentro del contexto urbano”. (Dinamización Juvenil, 2010)

Es una instalación donde prima la funcionalidad y la flexibilidad, un lugar donde se tiene en cuenta a los jóvenes y sus inquietudes, desde su diseño hasta su propia gestión. La Factoría Joven promociona una forma creativa de disfrutar el ocio, centrada en la cultura urbana y en la práctica de actividades deportivas al aire libre, a través de un ocio saludable, donde priman la autonomía y la libertad de elección a la hora de realizar nuevos proyectos.



### 3.2.2 Instalaciones

Esta instalación cuenta con dos zonas diferenciadas para el desarrollo de actividades: Espacio interior con tres salas polivalentes de 75 metros cuadrados cada una, que se comunican entre sí, donde se cuenta con todo el material necesario para realizar actividades circenses, acrobacias, baile, zona de video juegos, ordenadores con acceso a Internet, zona de proyecciones, etc. Estas salas se adaptan a las necesidades de los jóvenes según sus intereses.

El piso superior cuenta con tres salas que utilizan asociaciones y colectivos para sus reuniones y actividades.

En el espacio exterior nos podemos encontrar un escenario para conciertos al aire libre, una pista de Skate por módulos de 800 metros cuadrados y espelódromo tridimensional, que cuenta con una sima y gruta para la práctica de estas disciplinas deportivas, así como un muro de 100 metros lineales para realizar graffitis. (Dinamización Juvenil, 2010)

A continuación se detallan las zonas con las que cuenta la factoría: (Dinamización Juvenil, 2010)

**Zona Internet:** Sala de internet, con conexión de fibra óptica y red WIFI.

**Zona videojuegos:** Sala de PlayStation 3 o Wii. Sala con juegos y mandos

**Zona circo:** Salón equipado con cama elástica y quitamiedos, telas, trapecios, escaleras de equilibrio, monociclos, bola de equilibrio y malabares.

**Zona Graffiti:** Muro y dos paneles móviles.

**Zona danza:** 3 salas de 70 metros cuadrados.

**Zona Skate:** Skatepark. Con casi 800 metros cuadrados de pista de patinaje y diversos módulos. (skaters, rollers, bikers, patín...)

**Zona de aventura:** Rocódromo de 3 caras escalables y 8 metros de altura. Dentro del rocódromo descenso con un rappel volado.

**Zona de reunión:** 3 aulas de 20 metros cuadrados con el fin de reunirse, organizar talleres o jugar a juegos de mesa.

**Zona Formación:** La Factoría cuenta con 3 espacios de 70 metros cuadrados con más de 40 sillas plegables, proyector, ordenadores portátiles, pizarra y micrófonos listos para cursos, congresos, jornadas de formación o conferencias.



**Zona conciertos:** Material necesario para dar pequeños conciertos: mesa de mezclas, altavoces, micrófonos inalámbricos, focos, etc.

### Fotografía No. 10

#### Perfil de la Factoría Joven de Plasencia



Fuente: <http://dinamizacionjuvenilfresnedosa.blogspot.com/2010/06/factoria-joven-plasencia.html>

### 3.3 Conclusiones

Los referentes dentro del proceso de diseño aportaron de forma programática, mostrando un interés específico por las actividades recreativas y asociativas de los jóvenes; y en el sentido formal definiendo elementos compositivos dinámicos que marcan un nuevo estilo de edificaciones y tendencias de diseño, incorporando al edificio elementos como rocódromo, pista de skate, muros para graffitti, entre otros.

## **CAPÍTULO 4:**

### **CONCEPTO E INTENCIONES DE DISEÑO**

#### **4.1. Introducción**

La Plataforma Juvenil Ferroviaria está conceptualizada dentro de los parámetros de una factoría joven con la diferencia de que a más de ser un centro de entretenimiento y encuentro para jóvenes, ésta es también un lugar de integración y creación, con espacios adecuados para la organización de grupos y formulación de proyectos y nuevas actividades, dotando de la infraestructura necesaria para dichas actividades.

La Plataforma juvenil es una propuesta que satisface las necesidades recreativas y creativas de los jóvenes, dándoles un espacio donde pueden disponer de su tiempo libre de una forma inspiradora con una sensación de pertenencia del lugar.

El proyecto se realiza con un entorno urbano poblado, el mismo que pretende ser uno de los proyectos detonantes del sur de Quito.

#### **4.2. Conceptualización del proyecto**

La conceptualización del proyecto sigue dos parámetros ligados directamente a la morfología del barrio, y en general a la de la ciudad de Quito, es decir con su topografía y la forma en la que los habitantes han ido poblando esta zona a pesar de su pendiente pronunciada, cambiando y creando un nuevo perfil urbano. Dando lugar al segundo parámetro que es la morfología vial, que claramente se adapta a la topografía del lugar, dando como resultado vías sinuosas e irregulares, dichas acciones: tanto la morfología vial como el perfil urbano, han dado una nueva identidad a este sector.

##### **4.2.1. Perfil Urbano**

El Perfil urbano está determinado por la morfología de los terrenos sobre los que se asienta la ciudad. Por la extensión de ésta y los tipos de edificaciones, es que al ir poblando y edificando sobre el terreno, se ha creado un nuevo perfil urbano, restando espacio verde a la zona para dar paso al concreto.

El concepto del proyecto es invertir este fenómeno, en lugar de crear una mancha gris sobre las áreas verdes, crearemos una mancha verde sobre las áreas grises ocasionadas por las edificaciones de concreto de la zona. Producto de invertir el perfil urbano se proporcionarán más espacios verdes y recreativos.

### Gráfico No. 9

#### Concepto de Perfil Urbano



Fuente: Jenny Ramos N.

#### 4.2.2. Morfología vial

Otro de los parámetros tomados para la conceptualización del proyecto es la morfología de sus calles, las cuales han sido conformadas según la necesidad de los habitantes que han ido poblando la zona arbitrariamente. La búsqueda por ganar altitud y llegar a las zonas más alejadas ha dado como resultado vías sinuosas e irregulares. (Gráfico No. 6).

Se toma el concepto de la sinuosidad de las curvas como un parámetro en el momento de sugerir una primera implantación del proyecto.

De igual forma al estar el proyecto ubicado en dos plataformas con una diferencia de desnivel de 5 metros y al contar con varios desniveles, la cubierta cumple la misma función de ganar altura, formando curvas al mismo tiempo proporciona un espacio verde a la comunidad, reponiendo el tomado por la edificación que se encuentra debajo de la misma cubierta.

Lo que busca el proyecto es que el usuario se sienta identificado y de esta forma se apropie del lugar.

## Gráfico No. 10

### Morfología Vial vs Concepto



Fuente: Jenny Ramos N.

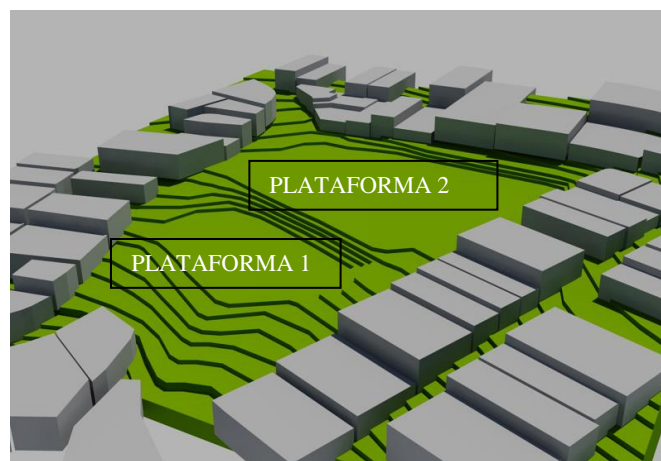
### 4.2.3. Plataformas

La plataforma se entiende como un punto de permanencia en donde se tiene la versatilidad de generar diversas actividades. Esta estructura es la ventana a un entorno inmediato o mucho más distante.

El terreno escogido está conformado por dos grandes plataformas que tiene un desnivel entre ellas de 5 metros, los mismos que producen una ruptura del terreno como se logra apreciar en el análisis del terreno en el capítulo 2. El Diseño busca enfatizar esta característica de plataformas manteniendo el desnivel original y creando elementos arquitectónicos que sirvan de vínculo entre estas dos grandes plataformas.

## Gráfico No. 11

### Plataformas del Terreno



Fuente: Jenny Ramos N.

### 4.3 Intenciones de Diseño

#### 4.3.1. Implantación General

Se mantuvo la idea inicial de implantación, utilizando el esquema que sugería una “U” como elemento de composición haciendo referencia a las calles curvas y a sus movimientos sinuosos, que dan lugar a la implantación de los elementos arquitectónicos en los bordes del terreno, con la intención de generar un ingreso principal en la abertura de la “U” y dos ingresos más en las esquinas opuestas de la abertura. Al mismo tiempo se crea un ambiente interno óptimo para el desarrollo de actividades recreativas al aire libre teniendo la sensación de encontrarse dentro del edificio, como se muestra a continuación.

**Gráfico No. 12**

**Intenciones de Diseño en Implantación**



Fuente: Jenny Ramos N.

#### 4.3.2. Fachadas y Cortes

Parte del concepto de plataformas por estar el terreno determinado por dos grandes plataformas. La idea inicial es vincularlas directamente a través de una cubierta que permita formar un solo elemento arquitectónico el cual a pesar de su diversidad de actividades pueda sentirse como parte de un todo, dando lugar a la división de los ambientes en su interior y mostrando un elemento conciliador entre todos éstos.



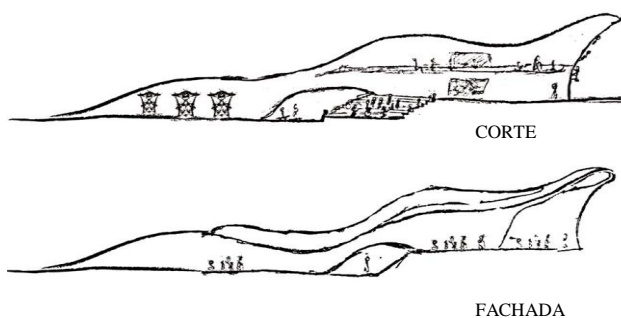
Se hace referencia de igual forma al concepto de **perfil urbano**, el mismo que se propone invertir como se explicó en el capítulo 4, proporcionando área verde a la zona a través de la cubierta verde, dejando vacíos que representan el espacio urbano invertido.

Se retoma el concepto de **morfología de las vías**, para darle un dinamismo particular al proyecto, que vaya acorde con el usuario y sea atractivo y diferente para la comunidad en general.

La interconexión visual y física entre las diferentes áreas y zonas es de suma importancia, para crear la sensación de ser parte de un todo, ya que el programa arquitectónico, al ser muy diverso, sirve a múltiples usuarios y escenarios, los mismos que requieren un espacio propio y definido, así como la vinculación con los espacios servidores entre sí.

### Gráfico No. 13

#### Bosquejo de Primera Fachada y Corte



Fuente: Jenny Ramos N.

#### 4.4. Programa Arquitectónico

El programa arquitectónico está definido por el usuario, al ser éste muy diverso y realizar distintas actividades, el programa es bastante extenso. Se espera que genere identificación y apropiación principalmente por los jóvenes, sin descartar la participación de la comunidad en general.

El proyecto tiene actividades específicas para jóvenes y personas aficionadas a las mismas, así como actividades de participación comunitaria. Busca ser un nodo de recreación no

solo para el barrio sino para el distrito en general, ya que no existe en el Ecuador un proyecto de esta proporción ni de estas características.

Otra de las particularidades del programa arquitectónico es los nombres de los espacios, los cuales después de un análisis y experiencias propias surgieron del vocabulario usado por los jóvenes de la zona, a quienes va dirigido principalmente el proyecto.

A continuación detallamos el primer programa realizado en el desarrollo del proyecto:

**Tabla No. 1**

### Programa Arquitectónico

PLATAFORMA 1									
AREA	BLOQUE	ZONA	SUB ZONA	ESPACIO	EQUIPAMIENTO	UNID.	M2		
AREA CONSTRUIDA	BLOQUE A	LA ESQUINA DEL SABOR  (PUESTOS DE COMIDA)	PUESTOS DE COMIDA	COCINA	AREA PREPARACION AREA ALMACENAMIENTO AREA REFRIGERACIÓN	8	112		
				AREAS MESAS	AREA MESAS	3	90		
			BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS	2	16		
					INODOROS	1			
					URINARIOS	3			
				MUJERES	LAVAMANOS	3	16		
					INODOROS	3			
					CAMBIO PAÑALES	1			
				DISCAPACITADOS	LAVAMANOS	1	7		
					INODOROS	1			
			CARGA Y DESCARGA	PARQUEADEROS	ESPACIOS	2	25		
			BLOQUE B	FACTORIA DE IDEAS	6 TALLERES	MECANICA	REPARACION	2	60
							CONSTRUCCION	2	
	DISEÑO	MESAS DE TRABAJO				1	30		
		EDICION				1			
	ESCULTURA	MESAS DE TRABAJO				1	30		
	PINTURA	AREA PINTURA				1	30		
	AUDIO	REPASO				1	30		
			EQUIPOS	1					
	AREAS EXTERIORES	EXTERIOR	DATE UN CHANCE	INGRESO AL PROYECTO	PLAZA INCLINADA	PLAZA INCLINADA	1	300	
AREAS RECREATIVAS				PISTA SKATE	PISTA SKATE	1	325		
				ROCODROMO	PARED	1	40		
				JUEGOS INFANTILES	JUEGOS INFANTILES	1	90		
				AREAS VERDES	AREAS VERDES	3	90		

PLATAFORMA 2							
AREA CONSTRUIDA	BLOQUE C	CAFÉ/RESTAURANTE	RESTAURANTE	HALL AREA MESAS BARRA	HALL AREA MESAS BARRA ATENSIÓN	1	16
						1	90
						1	22
			SERVICIOS	COCINA	AREA PREPARACION	1	16
					AREA ALMACENAMIENTO	1	
					AREA REFRIGERACIÓN	1	
				VESTIDORES	VESTIDORES	2	12
					LOCKERS	2	
				BODEGA	BODEGA	1	10
			BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS	3	16
					INODOROS	2	
					URINARIOS	1	
				MUJERES	LAVAMANOS	3	16
					INODOROS	3	
					CAMBIO PAÑALES	1	

			DISCAPACITADOS	LAVAMANOS	1	7
				INODOROS	1	
	CIBER ESPACIO	PA CUCHOS	CONTROL SALA DE INTERNET	ESCRITORIO	1	180
				MESAS SILLAS	7 56	
		PA CHAMOS	SALA DE INTERNET  MINI BIBLIOTECA	MESAS SILLAS STANDS	5 20 1	100
		BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS	3	16
				INODOROS	2	
				URINARIOS	1	
			MUJERES	LAVAMANOS	3	16
				INODOROS	3	
			DISCAPACITADOS	LAVAMANOS	1	7
				INODOROS	1	
BLOQUE D	CIRCO	GRADERIO ESCENARIO			1 1	300 90
		CAMERINOS	HOMBRES MUJERES		1 1	25 25
			BATERIA SANITARIA	LAVAMANOS INODOROS	2 2	5
BLOQUE E	PRIMERA PLANTA	CAMERINO	PREPARACION DESCANSO		1 1	40
			BATERIA SANITARIA	LAVAMANOS INODOROS DUCHA	1 1 1	
		GUARDIANIA	AREA SOCIAL	SALA COMEDOR	1 1 1	40
			COCINA BATERIA SANITARIA	LAVAMANOS INODOROS DUCHA	1 1 1	
	ADMINISTRACIÓN SEGUNDA PLANTA	DIRECCION	OFICINA	ESCRITORIO SILLAS	1 3	15
		SECRETARIA INFORMACION	ESTACIÓN	ESCRITORIO SILLAS ARCHIVO	1 1 1	10
		ASISTENCIA JUVENIL	CONSULTORIO	ESCRITORIO SILLAS ARCHIVO	1 3 1	84
		ASISTENCIA FAMILIAR	CONSULTORIO	ESCRITORIO SILLAS ARCHIVO	1 3 1	35
	PA LOS PANAS TERCERA PLANTA	8 PANAS 6 PANAS 4 PANAS	AULA AULA AULA	AULA AULA AULA	1 3 2	206
		BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS INODOROS URINARIOS	3 2 2	16
	PLATAFORMA PLAY	SALA DE JUEGOS JUEGOS ELECTRONICOS JUEGOS DE MESA	SALA SALA SALA	SALA SALA SALA	3 1 1	206
		BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS INODOROS URINARIOS	3 2 2	16
BLOQUE F	FULL FLOW	ANDINA CAPOEIRA BRAKE DANCE BODEGA	SALÓN SALÓN SALÓN BODEGA	SALÓN SALÓN SALÓN STANDS	1 1 1 1	56 56 56
		VESTIDORES	HOMBRES	VESTIDOR DUCHA	2 2	3
		MUJERES	VESTIDOR		2 2	



				DUCHA	2	3		
			BATERIAS SANITARIAS	HOMBRES	LAVAMANOS	3	16	
					INODOROS	2		
					URINARIOS	2		
			MUJERES	LAVAMANOS	3	16		
					INODOROS	3		
			PARA EL BARRIO	SALON COMUNAL	SALON 1	SALON	1	120
					SALON 2	SALON	1	120
					COCINA		1	28
					BATERIA SANITARIA	HOMBRES	1	12
					MUJERES	1		
		CINE ARTE	SALA	GRADERIO	BUTACAS	2	167	
				CUARTO PROYECCION	EQUIPOS/ ESTANTES	2	45	
						1		
			CAFETERIA	COCINA	AREA PREPARACIÓN			
					AREA ALMACENAMIENTO	1	210	
					MESAS	1		
		AREA EXTERIOR	PA EL CONCR	TARIMA	AREA SONIDO CAMERINO ESCENARIO	AREA SONIDO DESCANSO ESCENARIO	1 1 1	100
					PLAZA CARGA Y DESCARGA	PLAZA PARQUEADEROS	1 3	700
			CONSTRUARTE	PUESTOS ARTESANALE	VENTAS TALLER/BODEGA		8	10
				INGRESO SECUNDARIOS	GRADERIO DE INGRESO INGRESO CIRCO	GRADERIO/PLAZA PLAZA		1 1
			MAS RITMO	PLAZA BAILE	PLAZA		1	200
			PARQUEADEROS	ESTACIONAMIENTO CONTRO INGRESO/SALIDA	PUESTOS		130	13
					GARITA		2	

Fuente: Jenny Ramos N.

## 4.5 Organigrama y Relaciones Funcionales

### 4.5.1. Organigrama Plataformas

Al estar el terreno definido por dos plataformas se busca separar actividades acordes y generar bloques independientes pero vinculados física y visualmente, que permitan la integración de los grupos, dando al mismo tiempo un espacio adecuado a cada necesidad.

Sobre la primera plataforma se genera la idea de implantar y generar el ingreso principal, y constituir en su gran mayoría las áreas al aire libre, como el parque infantil, patios de comida externos, plaza inclinada, pista skate y áreas verdes.

Dentro del espacio construido se determina la ubicación de los talleres prácticos y mecánicos, los mismos que están ligados y vinculados a la pista y parque skate, al rocódromo, área verde y circulación vertical.

Otro de los dos elementos planificados en esta plataforma es la esnaqui del sabor o en otras palabras el área de puestos de comida típica, ubicado en la zona sureste del terreno, está

vinculada directamente a la plaza pública, patios de comida, al parque infantil, baterías sanitarias y a la circulación vertical

A nivel de la plataforma dos, en la zona noroeste del terreno, se pretende ubicar las aulas de baile, salones multiuso y locales artesanales, para generar actividad comercial también en esta esquina, como se planteó en las intenciones de diseño inicialmente.

Otra de las áreas construidas es la tarima y escenario de conciertos y eventos, los mismos que mantienen un enlace directo con; la plaza pública, ubicada en el centro del proyecto la que acogerá los usuarios del proyecto; y al área servidora a todas las áreas adyacentes.

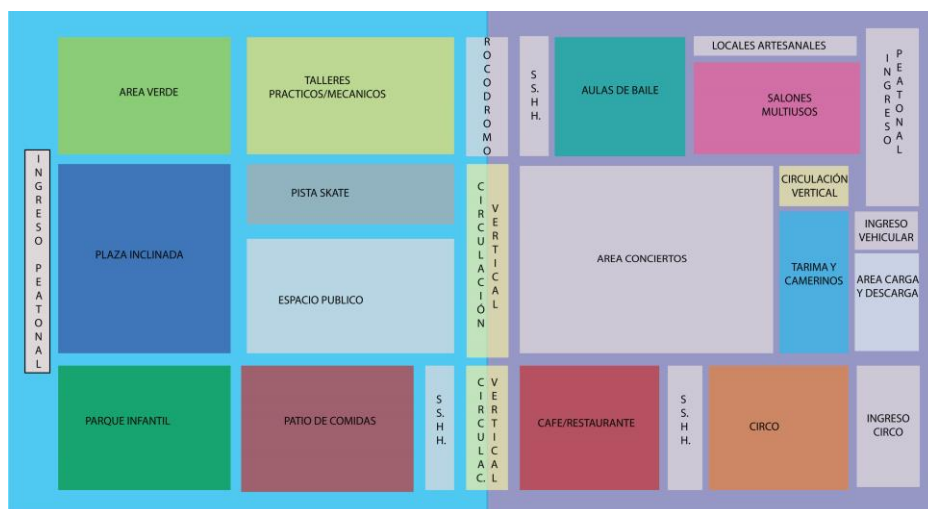
Una de estas áreas adyacentes a más de los salones de baile y multiusos, es la cafetería restaurante, la misma que se sirve y sirve a este espacio, denominada "pa' el concer", o área de conciertos.

Un espacio muy singular es el circo: área destinada a todos los malabaristas, teatreros y artistas de las calles, esperando obtener un espacio libre y dinámico, de uso comunitario, el mismo que se encuentra en la zona noreste en la implantación general del proyecto.

Cabe recalcar que en esta planta también están ubicados los servicios generales, como baterías sanitarias, áreas de carga y descarga e ingresos secundarios.

#### Gráfico No. 14

**Organigrama plataformas niveles 1.5 m. y 6.5 m.**

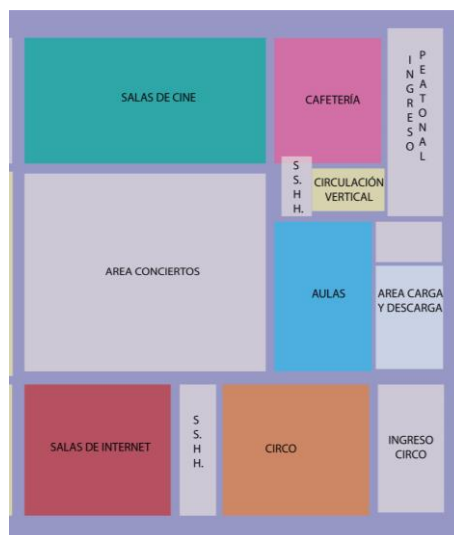


Fuente: Jenny Ramos N.

En los niveles siguientes correspondientes a la segunda plataforma se sugiere la ubicación de las aulas de internet, aulas para trabajos intelectuales en grupos, salas de cine y sala de juegos electrónicos y de mesa.

**Gráfico No. 15**

**Organigrama nivel superior**



Fuente: Jenny Ramos N.

**4.5.2. Relaciones Funcionales**

Todas las áreas están vinculadas por el espacio central que integra y distribuye las diferentes zonas, es así en la plataforma 1 y en la plataforma 2, las mismas que se vinculan espacialmente por la rampa de acceso. En cuanto a las plantas superiores, de igual forma se encuentran vinculadas visualmente con el centro: es posible mirar esta zona central desde cualquier punto del edificio, de la misma forma conectados visual y físicamente entre bloques.

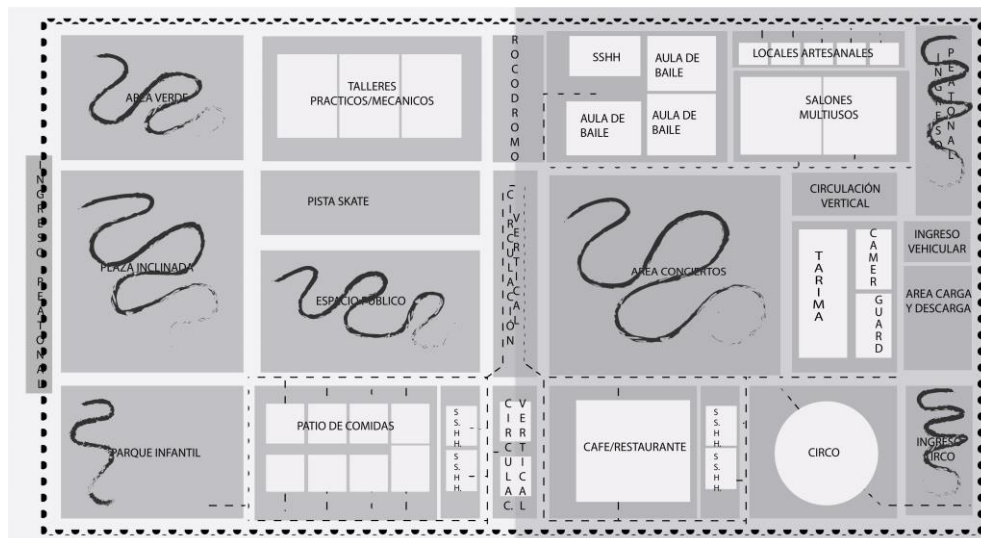
Las relaciones funcionales en la primera plataforma están determinadas por la plaza pública, la que funciona como un espacio de permanencia y un centro distribuidor a las diferentes zonas, así tenemos el ingreso por la plaza inclinada que nos lleva a la plaza pública, la cual tiene una relación inmediata con el patio de comidas, la pista skate, baterías sanitarias y la rampa de acceso a la segunda planta, a su vez una relación ligeramente más distante con el parque infantil, los talleres y el área verde.

En cuanto a la segunda plataforma la idea de un centro distribuidor se mantiene. En este caso el área destinada a la actividad de conciertos es el centro integrador, desde él se tiene acceso a la cafetería restaurante, el circo, salas de baile, salón multiusos, tarima, baterías sanitarias y acceso a la circulación vertical.

Con el fin de generar actividad en las esquinas del proyecto, se plantea en la esquina noreste del terreno un área comercial artesanal, y un acceso al circo en la esquina sureste del terreno, de esta forma conseguimos activar todos los puntos del proyecto desde el centro hasta el contorno.

**Gráfico No. 16**

### Relaciones Funcionales



Fuente: Jenny Ramos N.

## CAPITULO 5:

### OBJETO ARQUITECTÓNICO

El proyecto tiene como objetivo ser un punto de encuentro y permanencia generando actividades relacionadas principalmente para jóvenes sin dejar de ser un atractivo para toda la comunidad, convirtiéndose en un proyecto detonante, que desarrolle y regenere el barrio de la Ferroviaria Alta.

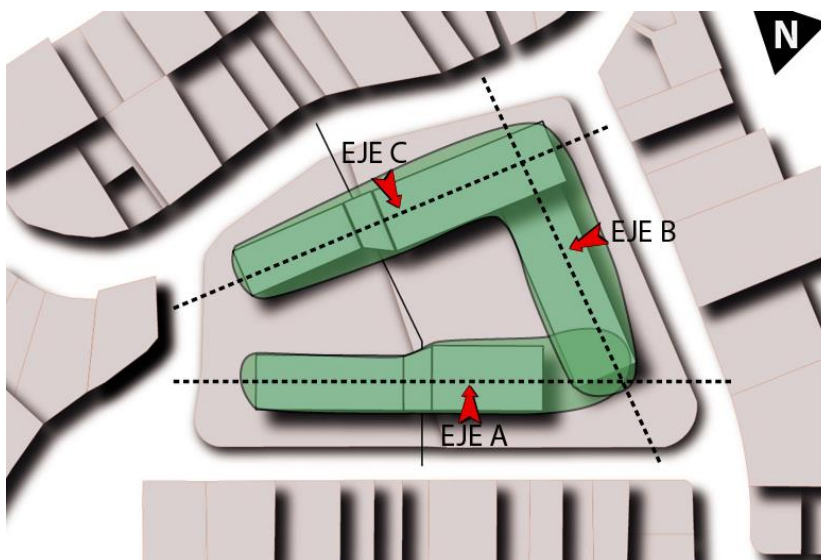
#### 5.1 Ejes

El objeto arquitectónico se ve determinado por tres ejes principales; estos ejes son generados en base a la relación entre las plataformas y los bordes del terreno. El eje A, paralelo a la calle 12 de Febrero y perpendicular a la calle S/N, pretende darle un carácter más dinámico a la implantación del objeto arquitectónico, formando un ángulo de 60 grados con el eje B, este gesto provoca un quiebre distinto al ángulo recto dándole carácter y fuerza a la implantación.

El Eje B es paralelo a la calle Fidel Andrade que consigue alinearse a su vez con la división de las plataformas, generando una secuencia en los desniveles producidos por la misma morfología del terreno. Este eje trabaja perpendicularmente con el eje C y angularmente con el eje A.

#### Gráfico No. 17

Ejes en Implantación



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.2 Volumetría

Partiendo de los conceptos de diseño mencionados en el capítulo 4, se busca generar una característica de unidad en el proyecto, ya que al estar el terreno dividido en dos grandes plataformas por un desnivel de 5 metros entre sí se crea una ruptura entre ellas.

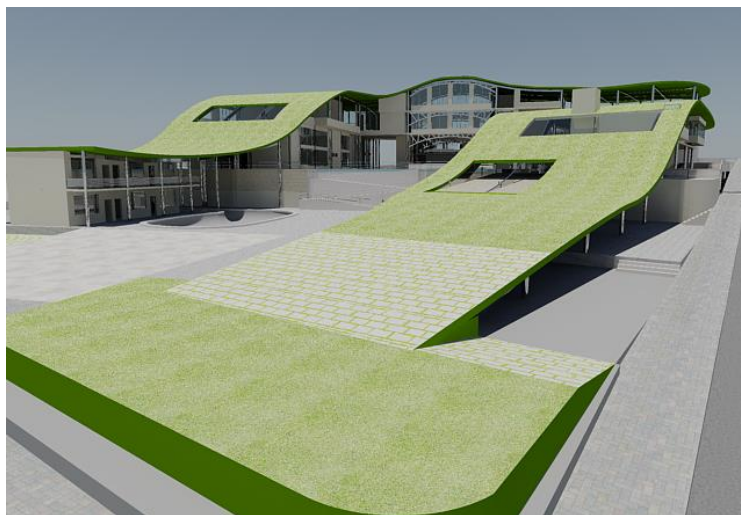
De igual forma al estar el proyecto constituido por una serie de bloques individuales es necesario recurrir a otro elemento integrador, que en este caso es la cubierta verde. La misma que funciona como una especie de dos mantas verdes que cubren a la edificación. Éstas ganan altura conforme pasan de una plataforma a otra, lo que permite generar la sensación de unidad y es el elemento fuerza del proyecto.

La cubierta se divide en dos elementos que toman forma en función a los bloques construidos, los mismos que se componen en base a un módulo de altura de 3,24 m. y un módulo de 5 m. x 6 m. en la planta. La altura y el área ocupada por cada espacio corresponde a la función que se realiza en el ambiente.

Otros de los elementos volumétricos, son las plazas a desnivel que van ganando altura gradualmente desde el nivel 0,00 m. hasta llegar a el nivel +8,00 m., donde se ubica la última plaza, estas suavizan el efecto de ruptura que provoca el desnivel entre las dos plataformas principales, sin quitarle esta característica fundamental al proyecto, pero minimizando el impacto que producen estas dos grandes plataformas.

### Planimetría No. 3

#### Volumetría



Fuente: Jenny Ramos N.

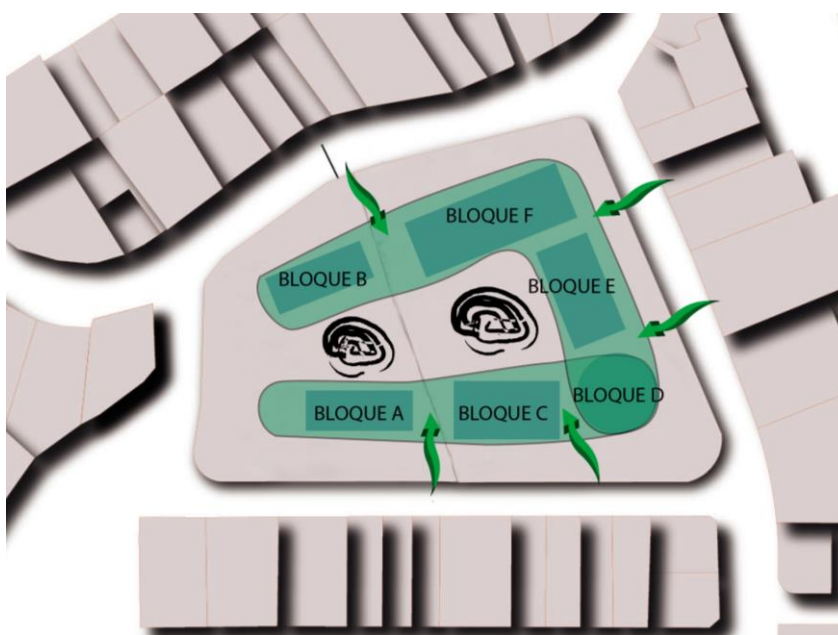
### 5.3. Implantación

La implantación está claramente definida por los tres ejes principales, los mismos que direccionan a los bloques conformados en la zona perimetral del terreno, generando un espacio central muy fuerte, y tomado como espacio de distribución a las distintas áreas.

Al estar el proyecto conformado por bloques definidos, origina una permeabilidad entre bloque y bloque, proponiendo una edificación accesible hacia su centro desde múltiples lugares, sin dejar de jerarquizar el ingreso principal

**Gráfico No. 18**

**Implantación de Bloques**



Fuente: Jenny Ramos N.

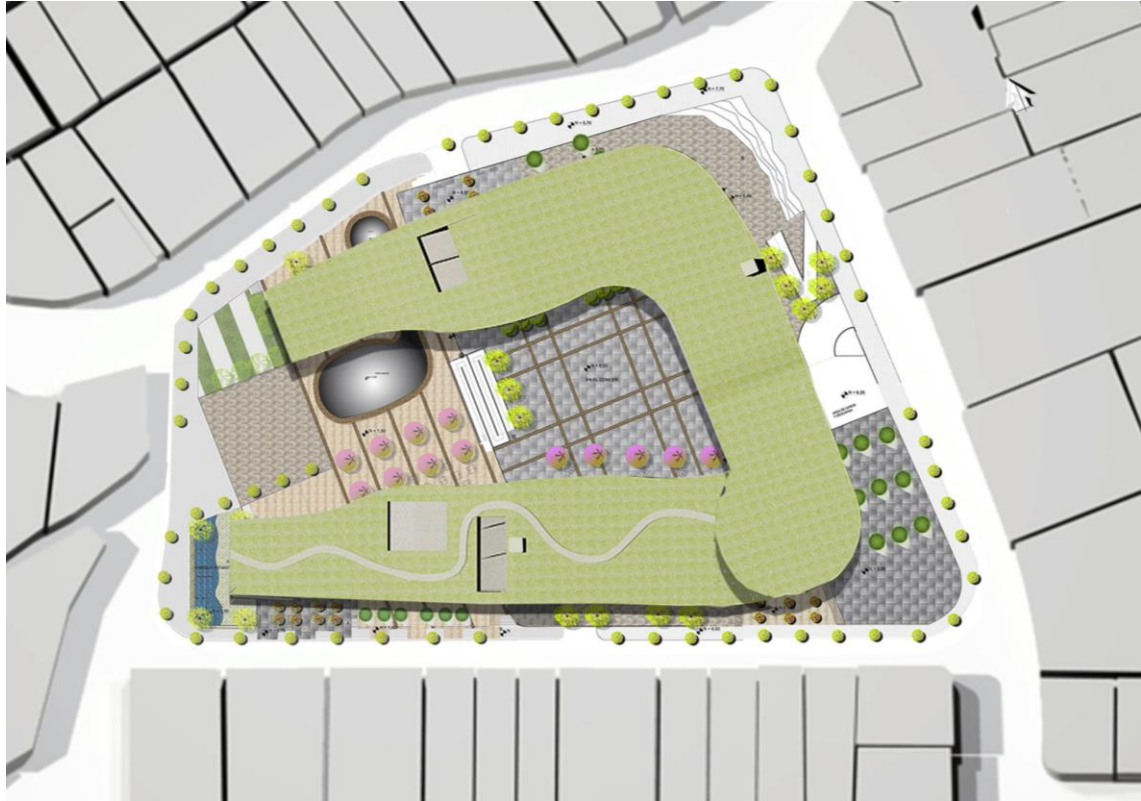
Partiendo de estos bloques se pretende generar una conexión espacial entre los mismos por medio de una cubierta orgánica que va enlazando y cobijando a los bloques individuales, dando como resultado una vista superior del proyecto bastante dinámica y consecuente con los conceptos y ejes de diseño planteados.

A su vez se relaciona con su entorno siguiendo la morfología y alineamientos de las calles, es así la calle 12 de Febrero da una característica recta y definida, al contrario de la calle Manuel A. Navarro. De esta forma la implantación es correspondiente a su entorno.



## Planimetría No. 4

### Implantación General



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.4 Circulaciones

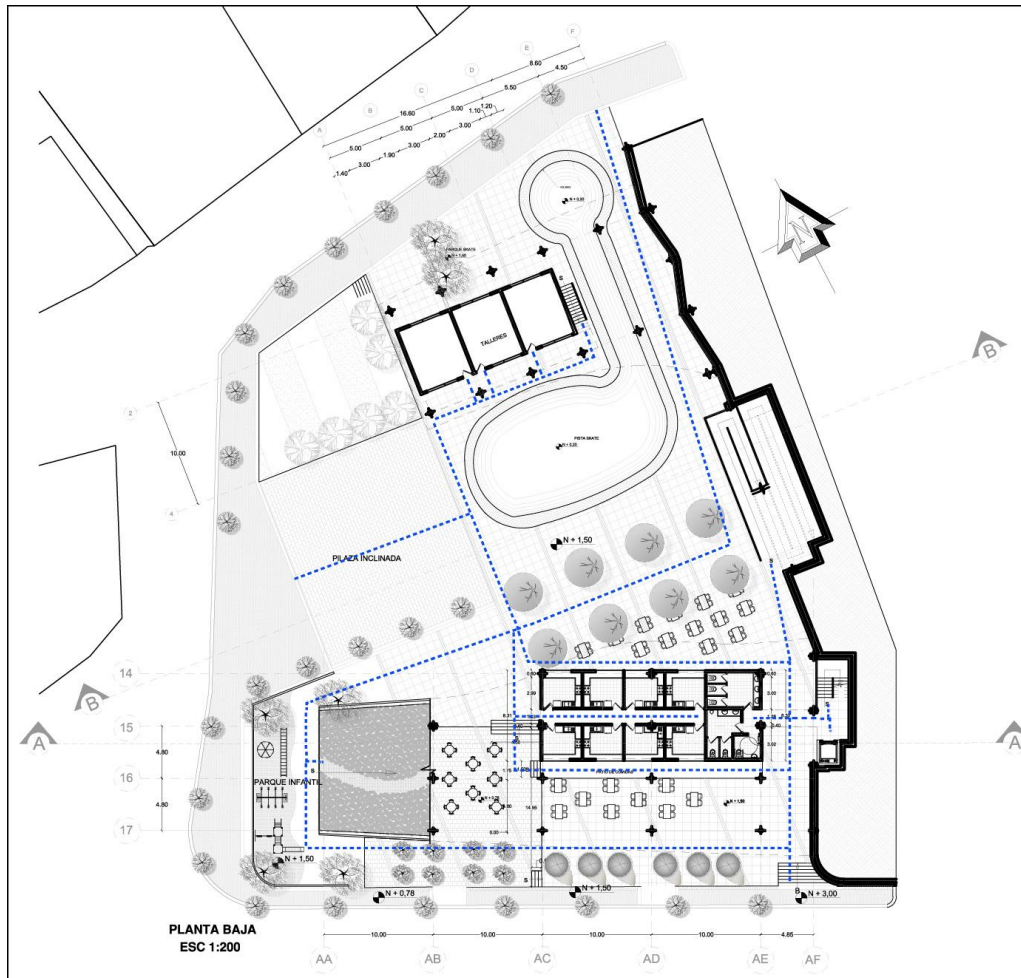
### 5.4.1 Circulación en Planta

La circulación que se propone en el proyecto es principalmente externa, ya que sus bloques se conectan directamente con el espacio exterior central. El mismo que funciona como un centro distribuidor, marcando claramente el ingreso principal por la plaza inclinada, y así distribuyéndose hacia el patio de comidas, la pista de skate, los talleres, el parque infantil y la rampa de acceso a la plataforma 2. En lo que a esta plataforma se refiere, la única circulación interna es la del ingreso a los puestos de comida, esto con el fin de crear un vínculo directo entre actividades y espacios.



## Planimetría No. 5

### Circulación en Plataforma 1



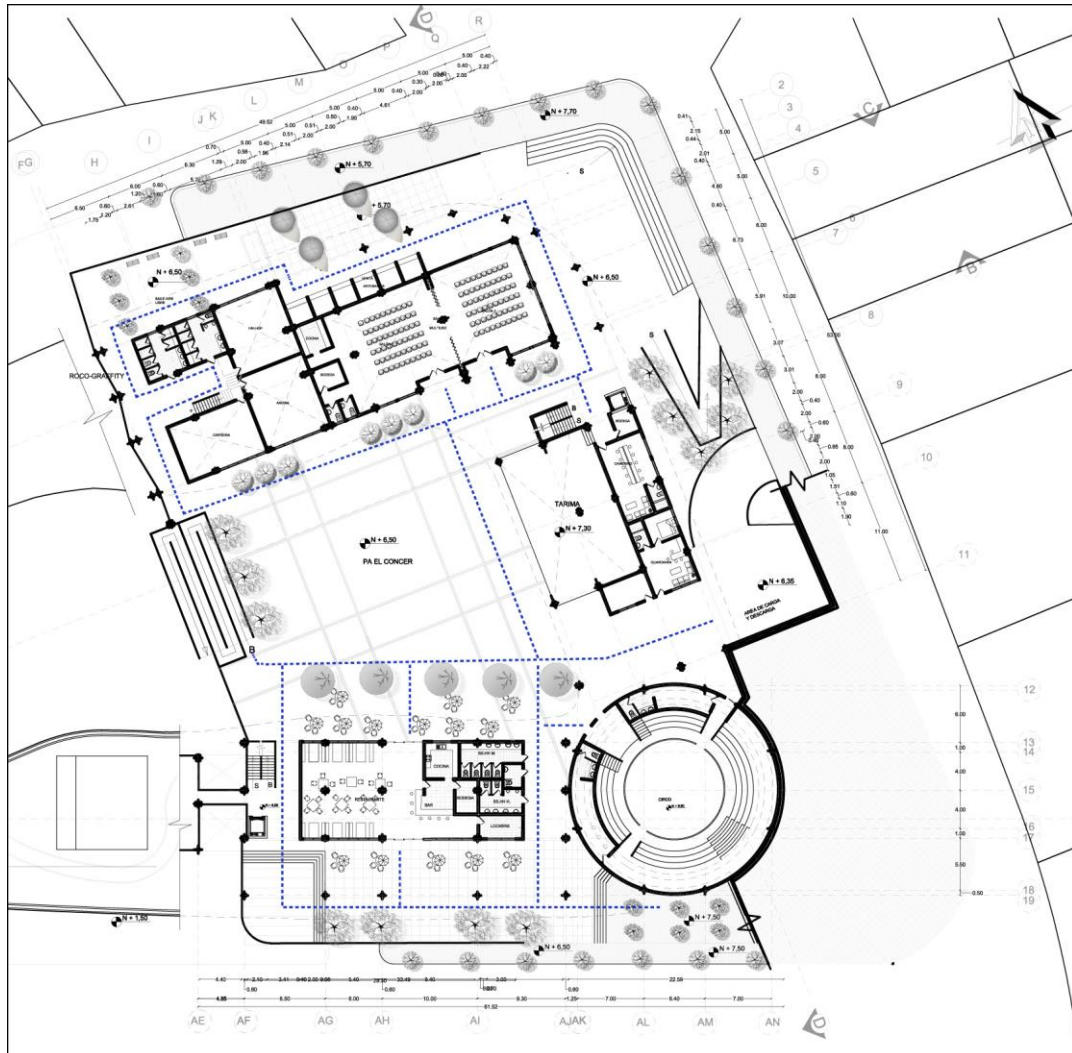
Fuente: Jenny Ramos N.

La planimetría muestra en línea punteada azul las circulaciones entre bloque y bloque y entre las áreas adyacentes, lo que ratifica la permeabilidad y facilidad para ingresar al proyecto.

La plataforma 2 se caracteriza por tener una circulación perimetral al área destinada a conciertos, siendo ésta el centro distribuidor hacia el resto de espacios, ubicando los ingresos secundarios en las esquinas de la misma.

## Planimetría No. 6

### Circulación en Plataforma 2



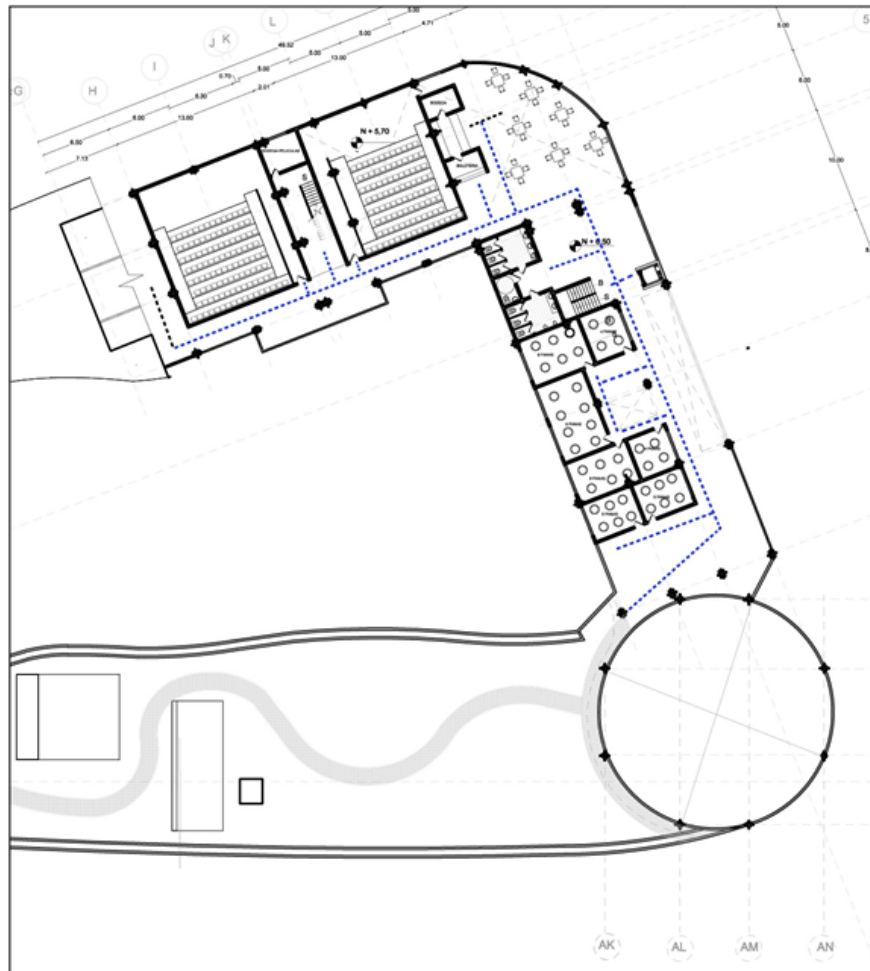
Fuente: Jenny Ramos N.

En la plataforma 2, la circulación señalada en línea punteada azul, las áreas libres para la circulación y la facilidad para acceder al área de conciertos desde cualquier punto del proyecto, facilitando la distribución al resto de las áreas

En las plantas superiores la circulación se caracteriza por ser una circulación perimetral, que va del bloque E al F, pasando por las áreas de servicio y cafetería, y en el caso del nivel +9,74 m se conecta con la cubierta verde del bloque C.

## Planimetría No. 7

### Circulación Nivel +9,74 m.



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.4.1 Circulación vertical.

La circulación vertical está determinada por tres sistemas de circulación distribuidos estratégicamente en la edificación para que los espacios se sirvan de éstos y se genere un vínculo entre zonas.

El primer sistema es la rampa ubicada en el centro del terreno, siendo la idea poder visualizarla desde el ingreso al proyecto, ya que es un elemento que vincula a las dos plataformas. La rampa posee una pendiente de aproximadamente 10%, salva una altura de 5 metros y tiene un recorrido de 54,50 metros lineales con un ancho de 1,50 m.

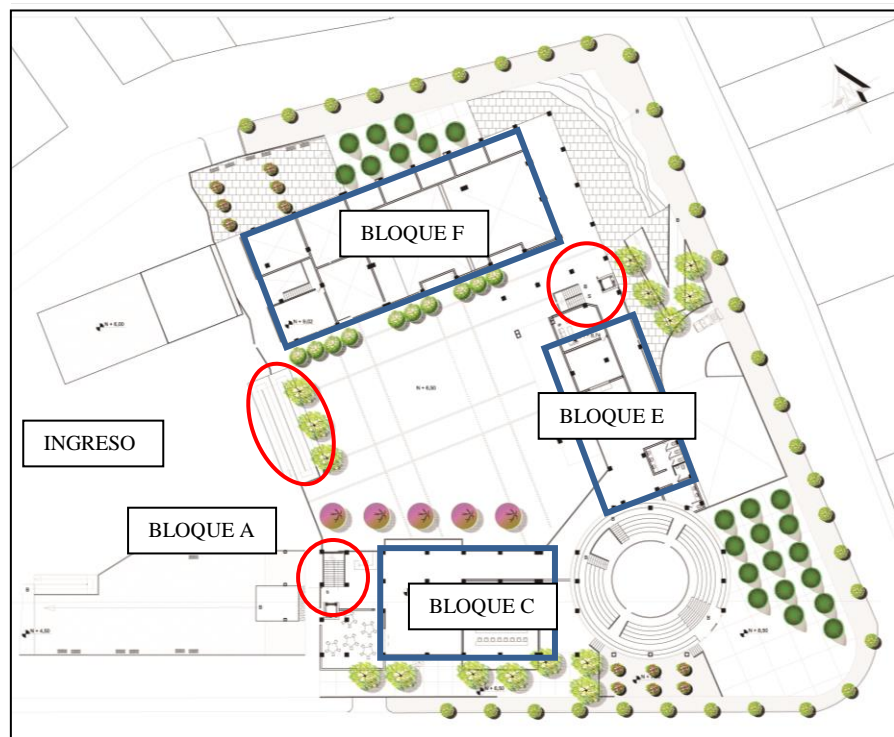
Los otros dos sistemas de circulación vertical, están conformados por un cajón de escaleras y un elevador cada uno, donde un sistema está ubicado entre el bloque A y C, de tal forma

que enlaza las plataformas iniciando desde el nivel +1.50 m. hasta llegar a la cubierta verde a nivel +12.98 m. El otro se encuentra entre el bloque E y F, que va desde los parqueaderos a nivel +3.80 m. y llega a la cuarta planta a nivel +15.22 m.

De esta forma los tres sistemas trabajan de forma incluyente para facilitar el acceso a todas las áreas del proyecto.

### Planimetría No. 8

#### Circulación Vertical



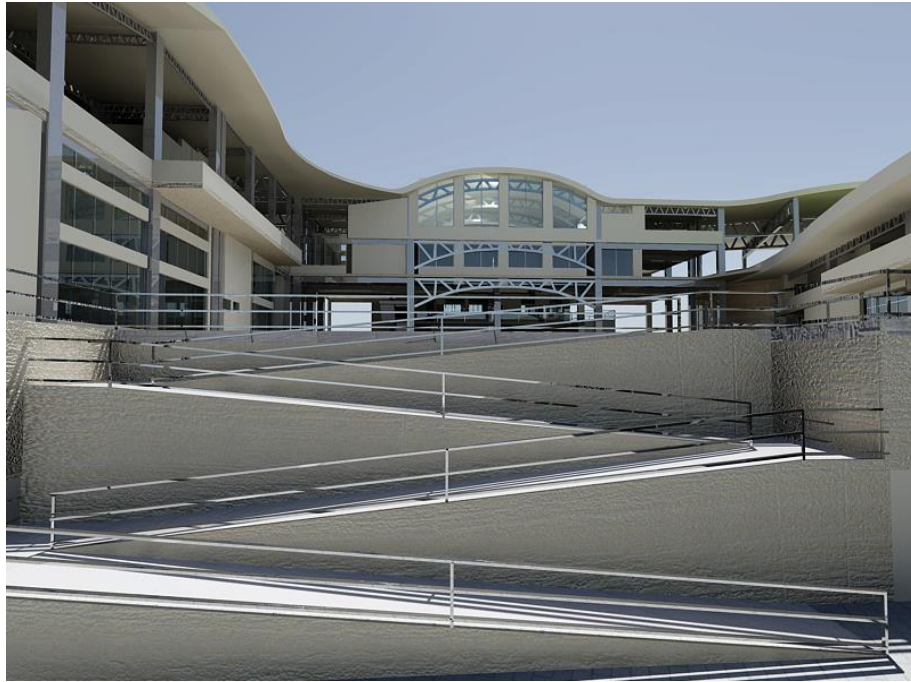
Fuente: Jenny Ramos N.

Dentro de la planimetría se señala con perfil azul los bloques A, C, E y F. Los bloques A y B comparte una de las circulaciones verticales, compuesta por escaleras y ascensor, de igual forma los bloques E y F, comparte una circulación similar, ambas señaladas dentro de los círculos rojos. Las plataformas están conectadas por la rampa señalada en el ovalo rojo.



## Planimetría No. 9

### Circulación Vertical Rampa



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.5 Descripción de Zonas

El programa se divide en dos grandes zonas que están ubicadas correspondientemente en cada plataforma, las mismas que se subdividen en bloques y áreas.

#### 5.5.1 Plataforma 1 nivel + 1.50 metros

Área Interior.- Área cubierta y cerrada, construida al contorno del terreno. Esta área consta de 2 bloques construidos, detallados a continuación:

##### Bloque A

Puestos de comida. Cuenta con ocho locales acondicionados para el uso exclusivo de venta de alimentos. Estos puestos tienen la finalidad de reubicar a los pequeños puestos o kioscos que existen alrededor del barrio, organizando y generando un punto de encuentro para la comunidad.

## **Bloque B**

Factoría de Ideas. Está ubicado en el nivel +1.50 m. Consta de talleres mecánicos y espacios adecuados para la creación y desarrollo práctico de ideas, construcción o reparación de artículos mecánicos, entre otros.

### **Área exterior.**

Plazas, áreas verdes y recreativas.

Plaza inclinada de ingreso principal

Parque infantil el cual tiene un vínculo directo con la cubierta verde del edificio.

Pista skate

Rocódromo

Patio de comidas

Rampa de acceso a la segunda plataforma.

### **Planimetría No. 10**

#### **Pista de skate, Área de Mesas y Rampa de Acceso Plataforma 2**



Fuente: Jenny Ramos N.

## Planimetría No. 11

### Parque Infantil y Acceso a Cubierta Verde



Fuente: Jenny Ramos N.

#### 5.5.2 Plataforma 2 nivel + 6.50 metros

Área Interior. Área cubierta y cerrada, construida al contorno del terreno. Esta área consta de 4 bloques, detallados a continuación:

##### Bloque C

Este bloque está ubicado en la parte Sur Oriente del terreno a nivel +6.50 mtrs., posee dos plantas y su cubierta verde es accesible desde la plataforma 1 y desde el Boque E.

Cuenta con el Café-Restaurante en el nivel +6.50 mtrs. El cual está provisto de un área de restaurante con capacidad para sesenta personas, una barra de bebidas con capacidad para 8 personas y con un área de servicios dotado de área de atención a la barra y restaurante, área de cocina, casilleros y vestidores para el personal.

En este mismo nivel están ubicadas las baterías sanitarias, las que por su posición estratégica pueden servir al restaurante, al circo y al área de conciertos.

En el segundo nivel del bloque (+ 3,74 mtrs.) están distribuidas 2 aulas de internet, un aula específica para menores hasta de 12 años, y, otra para jóvenes y adultos de 13 años en adelante

Esta área cuenta con una recepción, un hall de ingreso a las aulas y baterías sanitarias.

### **Bloque D**

Este bloque está constituido únicamente por el circo y sus espacios complementarios como camerinos. Cuenta con un graderío con capacidad para seiscientas personas y un escenario céntrico de radio de 5.20 m.

Posee dos ingresos uno a nivel de la plataforma y escenario de 6.50 m. Y otro ingreso a nivel 8.50 m., el cual nos lleva a la parte superior del graderío.

### **Bloque E**

Este bloque es el más voluminoso del proyecto y con mayor número de actividades. Cuenta con cuatro plantas. En la primera planta, nivel +6.50 m. se concentran espacios como el camerino que sirve al área de conciertos y escenario, así como la guardianía y bodegas.

En la segunda planta, nivel 9.74 m, está el área administrativa la cual tiene un vínculo visual con el resto de los bloques.

La tercera planta nivel 12.98 m. vincula este con el bloque F y está destinada a las salas de reunión, cuenta con cinco espacios destinados al desarrollo de proyectos y trabajo intelectual en general, además se sirve de las baterías sanitarias.

Esta planta a su vez tiene acceso directo a la cubierta verde, lo que permite la conexión entre este bloque y el bloque C.

En la cuarta planta se desarrolla el área de juegos. Esta es una zona libre de paredes en el área central que permite un recorrido visual amplio y los vacíos crean una conexión visual entre ésta y la tercera planta.



## Planimetría No. 12

### Salón de Juegos



Fuente: Jenny Ramos N.

### Bloque F

Este bloque consta de dos plantas, ambas a doble altura, a la primera a nivel +6.50 m. se consigna actividades para multitudes y grupos en general.

El bloque posee: cuatro salas de baile que generan un espacio apto para el desarrollo de distintas tipologías de danza, las mismas que cuentan con baterías sanitarias y vestidores para los bailarines; dos salones multiusos que a su vez pueden conformar un solo espacio más amplio, este espacio cuenta con sus propias baterías, área de cocina y bodega; y en la esquina ocho puestos para venta de artesanías.

En la segunda planta nivel +12.98 m. conectada con la tercera planta del bloque E (salas de reunión), se encuentran las 2 salas de cine y su cafetería.

## Planimetría No. 13

### Salón Multiusos



Fuente: Jenny Ramos N.

### Área exterior.

Plaza y graderío de ingreso al proyecto

Puestos comerciales-artesanales

Plaza exterior de baile.

Escenario

Área para conciertos.

Área superior Rocódromo

Plaza de ingreso al circo

Área de mesas del café-restaurant

Área de carga y descarga

## Planimetría No. 14

### Plaza de Acceso y Locales Comerciales



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.6 Plantas Arquitectónicas

Las plantas arquitectónicas responden a las actividades y funcionamiento de cada bloque.

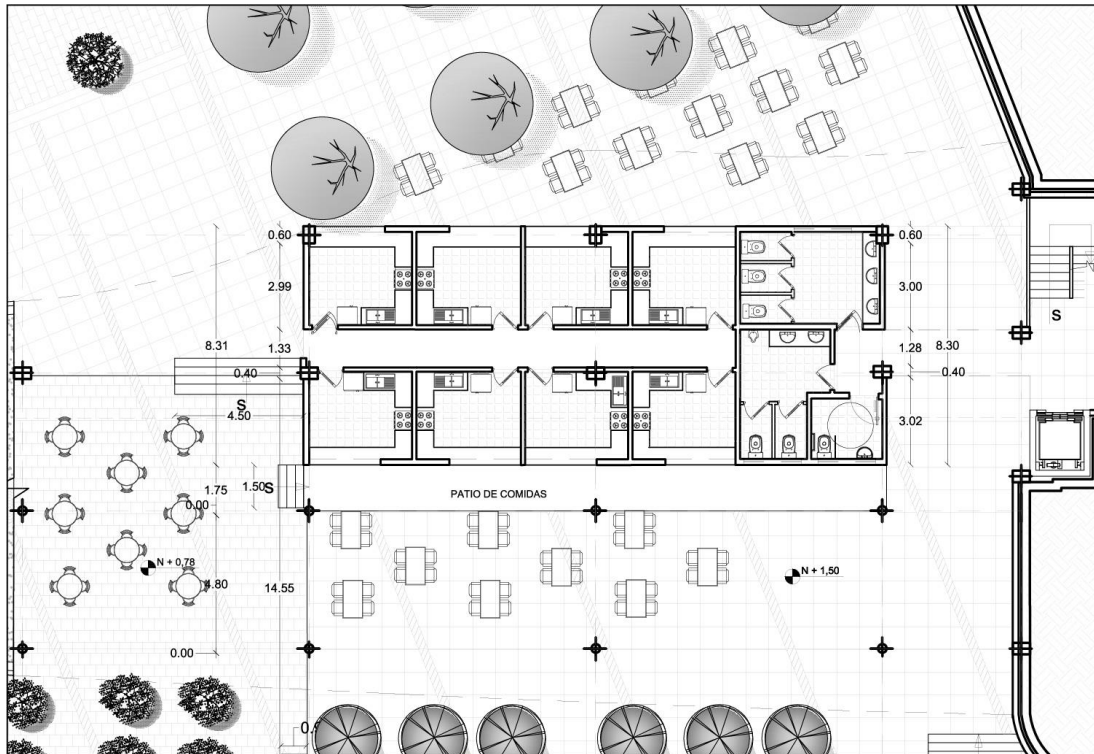
#### 5.6.1 Bloque A

**5.6.1.1 La esquina del Sabor** posee 8 puestos de comida, cada uno posee 14 m<sup>2</sup>, dentro de los cuales está el área de atención, preparación, limpieza y almacenamiento. Los puestos de comida están vinculados directamente con tres áreas de mesas que tienen aproximadamente 70 m<sup>2</sup> cada una, distribuidas efectivamente en los alrededores de bloque A y estrechamente ligadas con la plaza pública. Este bloque también tiene relación con el parque infantil, la pista skate y circulaciones verticales hacia la plataforma 2, lo que facilitará la combinación de actividades y activación del proyecto en la esquina Noreste, esto como objeto de concepto.

Los puestos de comida forman dos grupos conformados por cuatro puestos cada uno, un grupo con frente norte y el otro con frente sur, teniendo cada grupo su área de mesas y compartiendo una tercera área y funciona también como conector al corredor central que sirve de distribuidor e ingreso a los locales.

### Planimetría No. 15

**Plano Puestos de Comida**



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.6.2 Bloque B

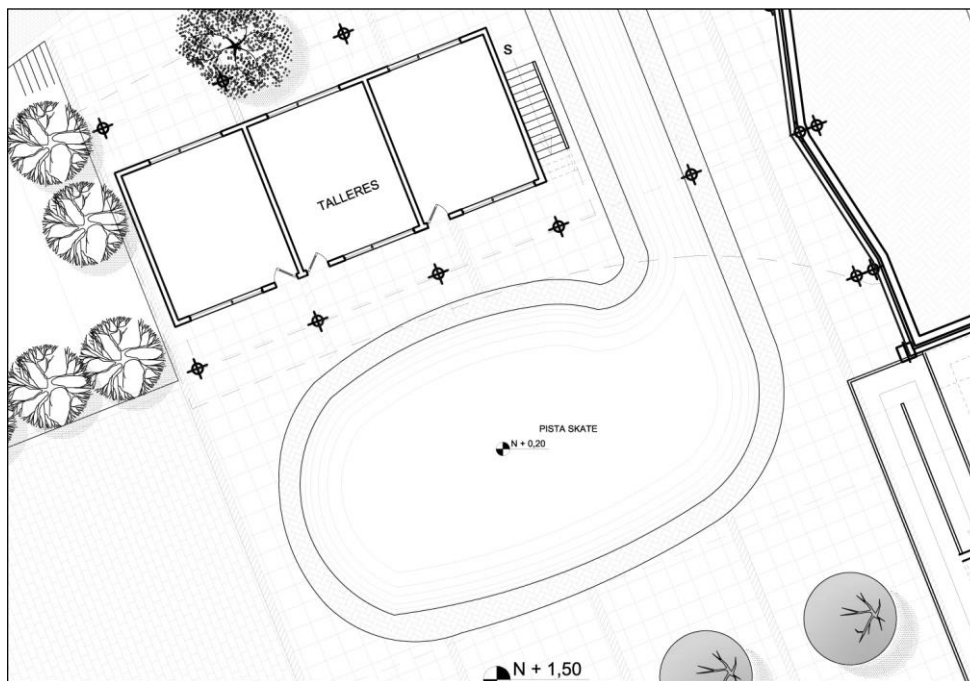
**5.6.2.1 Factoría de ideas** en el bloque B, consta de seis talleres prácticos mecánicos, construcción y reparación, dos de diseño y edición, uno de escultura, uno de pintura y uno de audio. Los talleres están dispuestos en dos plantas, con un desnivel de 3,24 metros de altura, con tres talleres en cada planta.

Cada taller cuenta con un área de 30 m<sup>2</sup>, y están ligados directamente a la pista de skate, al rocódromo y áreas verdes.



## Planimetría No. 16

**Planta Talleres**



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.6.3 Bloque C

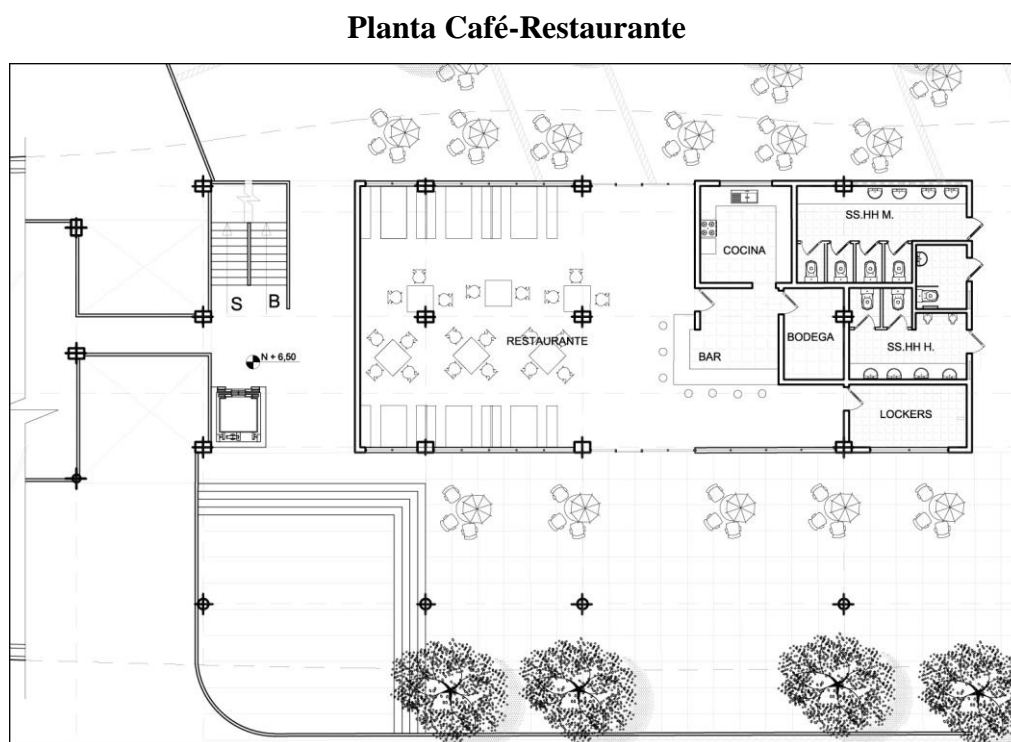
**5.6.3.1 Café – restaurante**, está definido por el área de restaurante conformada por el hall de 16 m<sup>2</sup>, la barra con un área de 22 m<sup>2</sup> y el área de mesas de 90 m<sup>2</sup>. Dentro de las áreas de servicios está la cocina con un área de 16 m<sup>2</sup>, la bodega con 10 m<sup>2</sup> de área y la zona de casilleros y vestidor con 12 m<sup>2</sup>.

El Café-Restaurante cuenta con áreas exteriores las cuales se ubican a los extremos del bloque conformando dos ambientes, uno al interior del edificio junto al área de conciertos y la otro hacia los exteriores del edificio junto a una pequeña plaza a desnivel que genera un espacio extra e independiente, el mismo que puede ser utilizado tanto por los usuarios del restaurante como por los visitantes del proyecto en general.

Las baterías sanitarias principales de la plataforma se encuentran en este bloque. Por su ubicación, éstas sirven tanto al Café-Restaurante como al área de conciertos y al circo. Estas cuentan con baterías sanitarias para mujeres, hombres y discapacitados, las dos primeras con 16 m<sup>2</sup> de áreas y la última con 7 m<sup>2</sup> de área.

Este bloque tiene a los costados norte y sur dos de los ingresos secundarios, el ingreso norte sirve como un elemento distribuidor hacia el circo, el área de conciertos y las baterías sanitarias. En cuanto al ingreso sur, éste direcciona hacia las escaleras y ascensor, la cubierta verde sobre el bloque A y a la parte posterior del área de conciertos.

### Planimetría No. 17



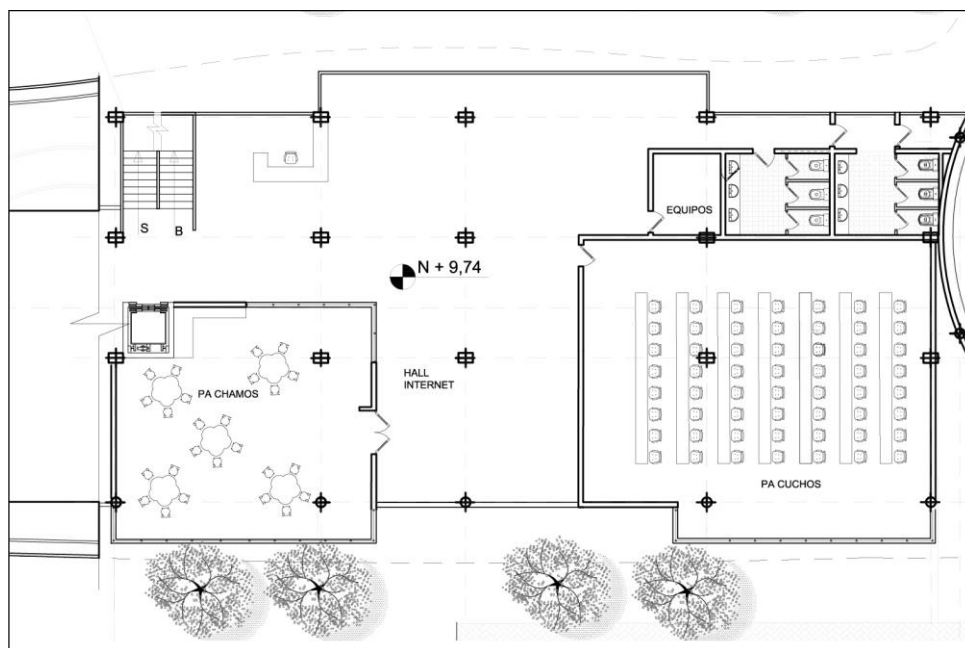
Fuente: Jenny Ramos N.

**5.6.3.1 Salas de Internet.-** esta zona cuenta con dos salas: la sala "pa' chamos" que hace referencia a la sala de internet de 100 m<sup>2</sup> para niños, la que está equipada con una pequeña biblioteca, y el área de mesas adecuadas a los requerimientos de los menores. La otra sala es la destinada a los jóvenes y adultos, denominada "pa' cuchos", ésta cuenta con 160 m<sup>2</sup> de área y capacidad para 56 personas.

El hall de distribución a las aulas posee 60 m<sup>2</sup>, el mismo que conecta al cuarto de máquinas de 12 m<sup>2</sup>, al área de control de 6 m<sup>2</sup> y a las baterías sanitarias de hombres y mujeres con 40 m<sup>2</sup>.

## Planimetría No. 18

### Planta Salas de Internet



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.6.4 Bloque D

5.6.4.1 **El circo** constituye íntegramente el bloque D, pensado para el uso de cirqueros, malabaristas, y acróbatas en general, está conformado por un escenario de 90 m<sup>2</sup>, un graderío de 300 m<sup>2</sup>, dos camerinos para hombres y mujeres con sus respectivas baterías sanitarias de 25 m<sup>2</sup> cada una, y una bodega de 12 m<sup>2</sup>.

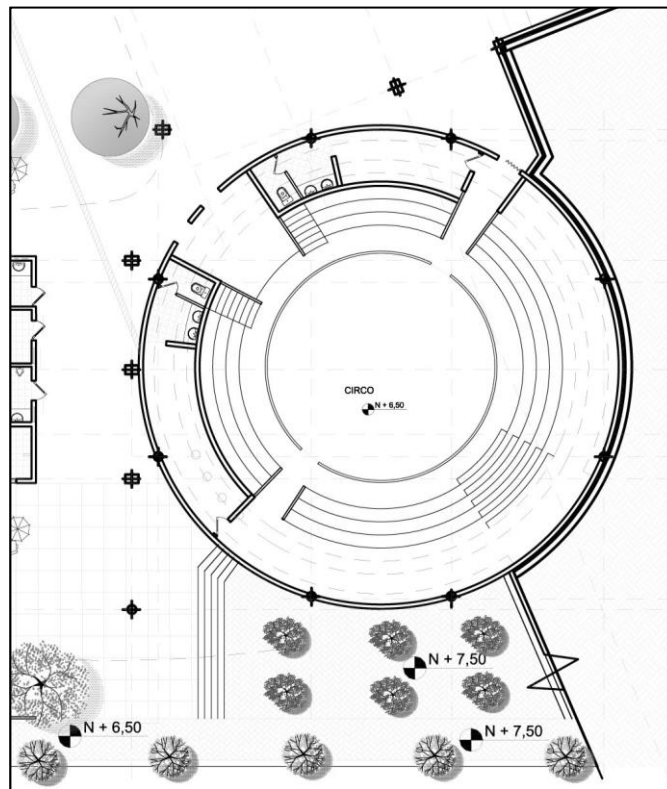
El circo posee dos ingresos, uno por la plataforma 2 a nivel +6.50 m., el mismo que converge o conecta con el área de concierto y de igual forma se vincula con el bloque E, y el bloque C. El segundo ingreso se encuentra a nivel +8.50 m., y nos lleva a la parte superior del graderío, tiene como preámbulo una plaza de bienvenida en la zona sur oeste, activando así esta área del proyecto.

Este elemento arquitectónico tiene una forma cilíndrica, en el proyecto funciona como una pieza de unión entre los bloques A y C que están unidos por una cubierta contenedora, y los bloques B, E y F que de igual forma comparten una misma cubierta formando un solo

elemento compositivo, de esta forma el Circo funciona como elemento de enlace de estos dos componentes del proyecto, formando una unidad.

### Planimetría No. 19

**Planta Circo**



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.6.5 Bloque E

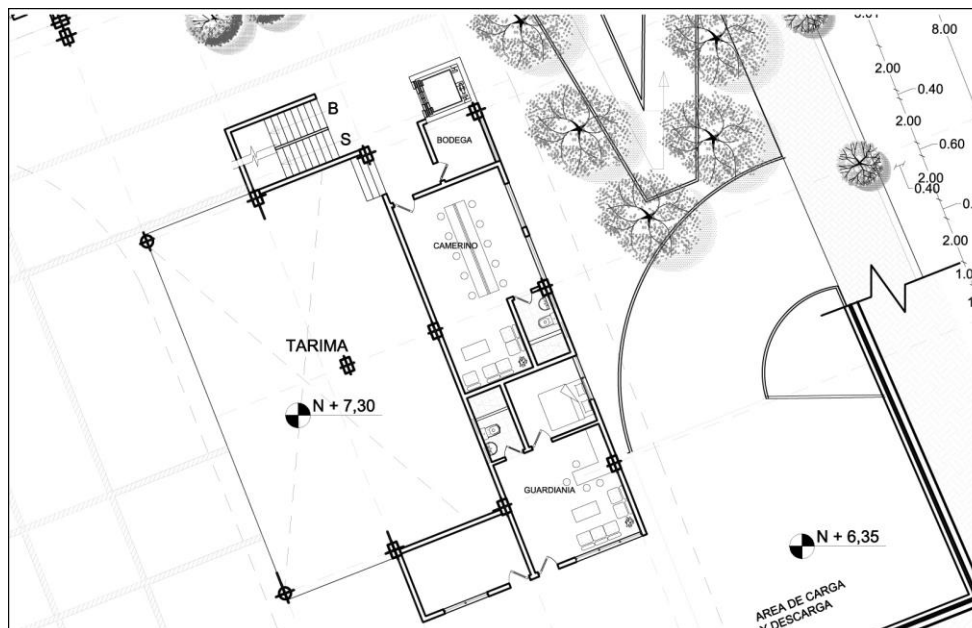
**5.6.5.1 Planta Baja**, esta planta se caracteriza por estar compuesta por una serie de espacios servidores, comenzando por la circulación vertical la que conecta a éste con el bloque F. En esta planta también se encuentra la tarima para eventos, espacio destinado a presentación de conciertos y actos culturales, área seguida del camerino, el cual cuenta con una área de 40 m<sup>2</sup> incluyendo su propia batería sanitaria. De igual forma se encuentra aquí ubicada la guardianía, espacio de 40 m<sup>2</sup> de área y la bodega con 12 m<sup>2</sup>.

Este bloque es el más denso, tiene más variedad de actividades y está constituido por cuatro plantas, cada una con un entrepiso de 3.24 m de altura.



## Planimetría No. 20

### Planta Tarima, Camerino y Guardiania



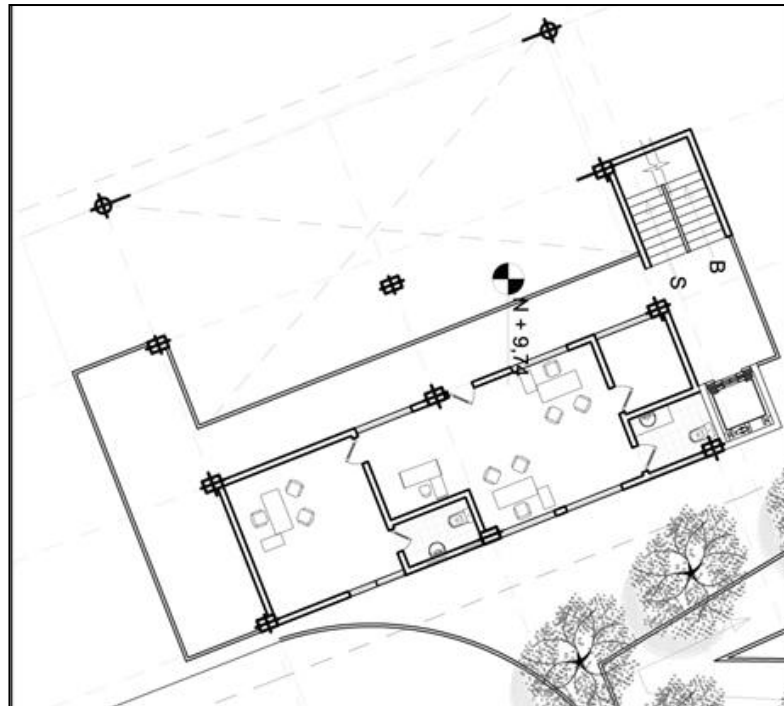
Fuente: Jenny Ramos N.

**5.6.5.2 La Administración y consejería,** El proyecto al tener múltiples actividades especialmente dirigidas a los jóvenes, deberá contar con un personal que administre y supervise las actividades, por esta razón se ha designado un espacio de consejería donde los jóvenes pueden ir en busca de apoyo profesional en caso de requerirlo, también es en este lugar en donde se encontrará al encargado de otorgar los permisos para uso de sala, talleres y actividades relacionadas.

Esta planta cuenta con una oficina para la dirección de 12 m<sup>2</sup>, una secretaría y stand de información de 6 m<sup>2</sup>, una zona de apoyo juvenil de 20 m<sup>2</sup>, una batería sanitaria y una bodega. El área de oficina y apoyo juvenil está conectada a la circulación vertical por medio de un corredor abierto, el mismo que se vincula visualmente con la plataforma de la tarima, que se encuentra en la planta anterior, y con una terraza cubierta, que permite dar un espacio extra de visualización hacia el escenario.

## Planimetría No. 21

### Planta Administración



Fuente: Jenny Ramos N.

**5.6.5.1 Salas de reuniones**, planteadas en el nivel + 9.74 y con un entre piso de 3.24 m de altura. Éstas tienen el propósito de generar un ambiente de integración y organización entre los jóvenes para: capacitaciones; generación de nuevos proyectos; o brindar un área para reunión social de grupos pequeños, ya que es en estos espacios en donde se generan ideas creativas.

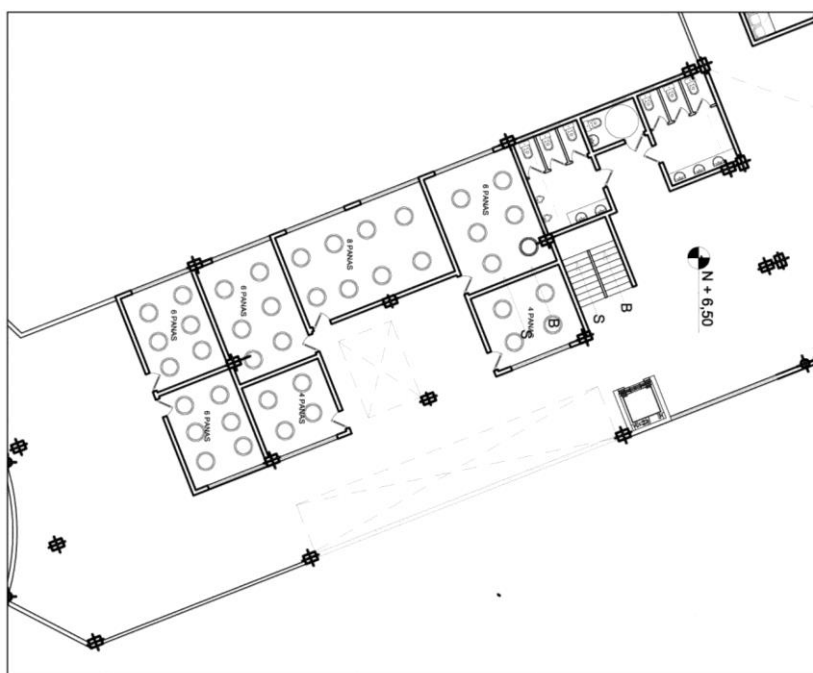
Esta planta está dotada con siete salas de reuniones, de diferentes áreas: dos aulas de cuatro a seis personas de 18 m<sup>2</sup> cada una, tres salas de seis a ocho personas con un área de 25 m<sup>2</sup> y una sala de 35 m<sup>2</sup> con capacidad para 12 personas.

El centro de distribución de estas aulas está dado por un hall de 38 m<sup>2</sup>, el mismo que por medio de una doble altura se vincula espacialmente con la planta superior.

La circulación vertical sirve a los dos bloques adyacentes es decir al bloque E y F, de igual forma las baterías sanitarias ubicadas en el bloque E están al servicio del área de cines y cafetería, que forman parte del bloque F. A esta planta posee una función muy importante, ya que ésta, a más de vincularse con el área de cafetería del cine, se vincula y tiene un acceso directo a la cubierta verde del bloque C, y visualmente tiene un acceso a la parte superior del circo lo que le da un carácter de mirador o palco hacia el escenario, por lo que obtiene una cualidad indiscutible de planta conciliadora de espacios.

### Planimetría No. 22

**Planta Salas de reunión**



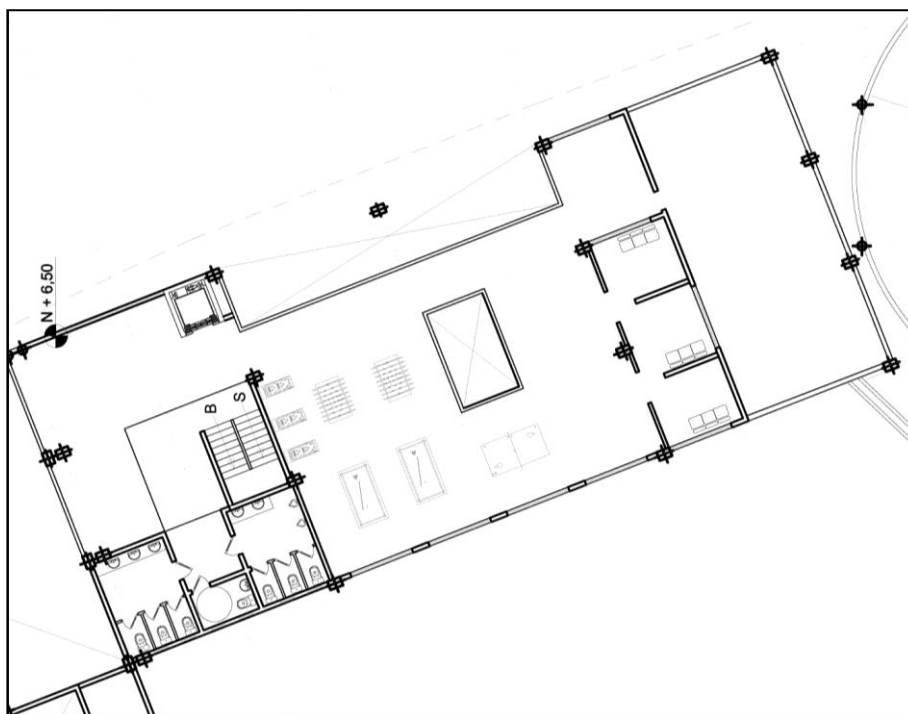
Fuente: Jenny Ramos N.

**5.6.5.3 El Salón de Juegos** ocupa toda la tercera planta, permitiendo organizar un espacio abierto y continuo. Esta planta posee dos vacíos que la vinculan con la planta inferior, dejando que los ambientes interactúen. Esta planta culmina el bloque E, proporcionada de una cubierta curva que brinda un ambiente más amplio y dinámico. El salón de juegos tiene un área de 235 m<sup>2</sup> interiores y un área exterior cubierta de 100 m<sup>2</sup>, que permite de igual forma que la planta inferior, conectarse visualmente con el escenario del circo, teniendo así un palco extra para esta zona.

Esta planta está dotada de baterías sanitarias para hombres, mujeres y discapacitados, con un área de 45 m<sup>2</sup>, y un hall que permite visualizar la cafetería del piso inferior del bloque adyacente.

### Planimetría No. 23

**Planta Sala de Juegos**



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.6.4 BLOQUE F

**5.6.6.1 Las salas de Baile** se encuentran en el extremo oeste del bloque. Esta conformadas por 3 salas independientes, cada una de 56 m<sup>2</sup> y un entrepiso de 6.48 m de altura. Este espacio permite un mejor ambiente para el tipo de actividad a realizarse, mejor ventilación e iluminación. Esta área está servida por un conjunto de baterías sanitarias vestidores y duchas, ocupando un área de 45 m<sup>2</sup> y con un entrepiso de 3.24 m de altura, un hall distribuidor de 40 m<sup>2</sup> en el cual se encuentran las escaleras que dirigen a la bodega de vestuario e implementos de presentación, ubicada sobre los vestidores y baterías sanitarias. El hall comunica directamente con el área del rocódromo ubicada entre el bloque B y el F.

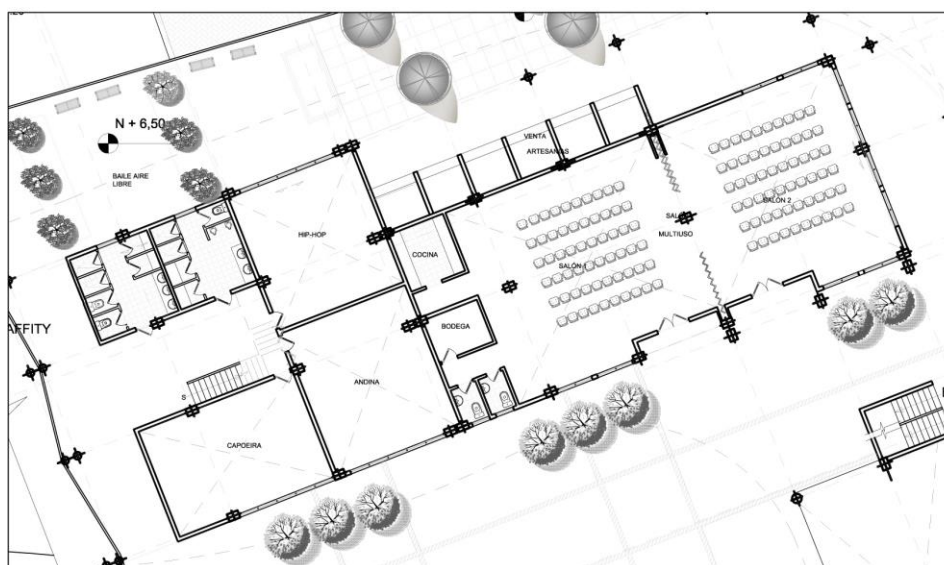
**5.6.6.2 Salones de uso múltiple**, área destinada al servicio de la comunidad, cuenta con dos salones a doble altura, es decir con un entrepiso de 6.48 m, cada salón tiene un área de 116 m. y 136 m., los salones están diseñados para poder conformar un solo salón de mayor magnitud, esto se logra apoyándose en puertas corredizas que dividen los salones. Dentro del espacio funcionan dos baterías sanitarias para hombres y mujeres respectivamente con un área de 6 m<sup>2</sup>. También se sirve de un espacio destinado a la preparación de alimentos para los distintos eventos, y para terminar una bodega para el mobiliario.

Los salones al igual que la mayoría de los espacios arquitectónicos del proyecto, tienen su vinculación con la plaza determinada como área "pa'el conser" la misma que puede servir al espacio como una extensión abierta.

**5.6.6.3 Locales artesanales**, Con el fin de activar la esquina noreste del proyecto, se generó un área comercial que se abre hacia la comunidad, e invita a integrarse al proyecto, esta área cuenta con 6 puestos de artesanías los mismos que poseen un taller o bodega en la parte superior de los mismos, esto con el fin de incentivar el trabajo y la superación personal de la comunidad y del barrio en general.

#### Planimetría No. 24

**Planta Salones de Baile y Multiusos**



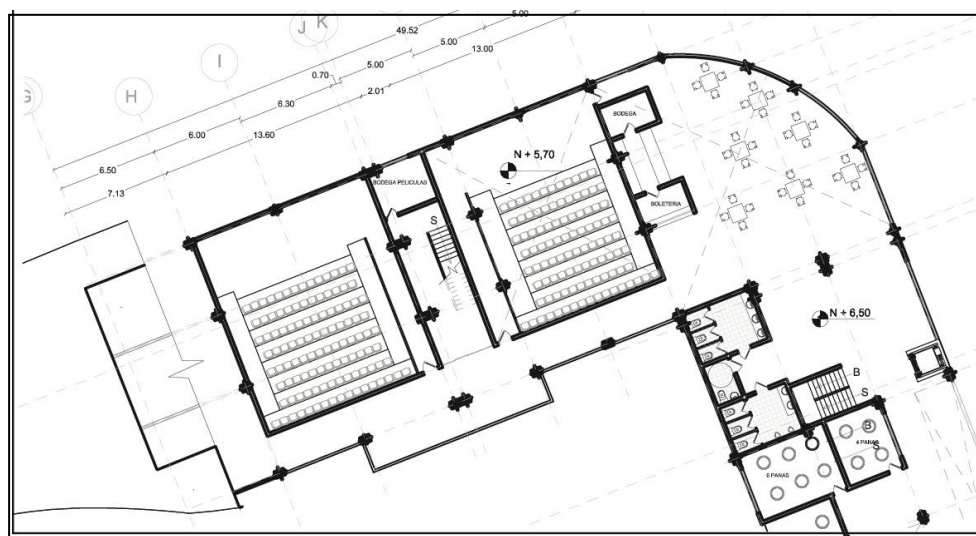
Fuente: Jenny Ramos N.

**5.6.6.4 Cines**, con dos salas con capacidad para 100 personas y 17 m<sup>2</sup> de área cada una, ambas comparten una sala de proyección y sistemas, a la cual se accede a través de las escaleras ubicadas entre las salas. Este espacio también posee su propia bodega, y cafetería, la cual comparte el espacio con la boletería y corredor de ingreso a las salas, la terraza y al balcón posterior a las mismas que se enlazan visualmente con el centro del proyecto y resto de las áreas del proyecto.

La cafetería tiene un área de 150 m<sup>2</sup> y, como se mencionó, está directamente relacionada con las baterías sanitarias del bloque E, y con la circulación vertical. Lo que permite un mejor desenvolvimiento de las zonas y una mayor eficiencia del espacio.

### Planimetría No. 25

**Planta Cines y Cafetería**



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.7 Cortes Programáticos

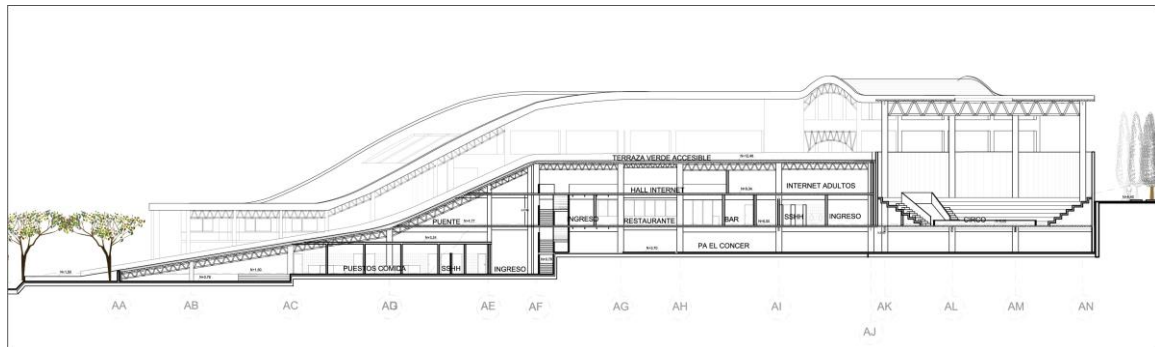
### 5.7.1 Eje A

EL eje A va a lo largo del bloque A, C y a través de bloque D, iniciando en el parque infantil a nivel +1.50 m. el cual se conecta con la cubierta para formar una superficie continua que va cubriendo el bloque A compuesto por los puestos de comida siguiendo hacia la plataforma 2, pasando por el sistema de circulación vertical, que conecta las dos plataformas y llega hasta la cubierta verde a nivel +12,98m., para así cubrir por completo el bloque C, constituido por el café – restaurante y las baterías sanitarias en el nivel +6.50

m., y en el nivel + 9.74 m. las salas de internet, finalizando en el circo y su plaza de bienvenida.

### Planimetría No. 26

#### Corte Eje A



Fuente: Jenny Ramos N.

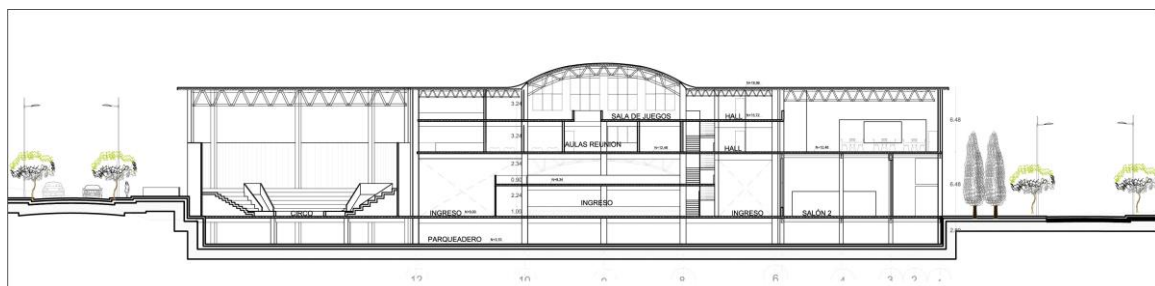
### 5.7.2 Eje B

Este eje que corta al objeto arquitectónico de norte a sur, iniciando desde el circo con una altura de 12.98 m., pasando por el bloque E y sus cuatro plantas con un entre piso de 3.24 m. de altura, y terminado con el Bloque F con sus dos plantas a doble altura de 6.48m de entre piso respectivamente.

Como se puede ver en el gráfico las dos últimas plantas del bloque F se conectan visualmente con el circo, creando la sensación de unidad en el proyecto, de igual forma trabajan en conjunto con el bloque F a la derecha, obteniendo el efecto de continuidad en las plantas arquitectónicas.

### Planimetría No. 27

#### Corte Eje B



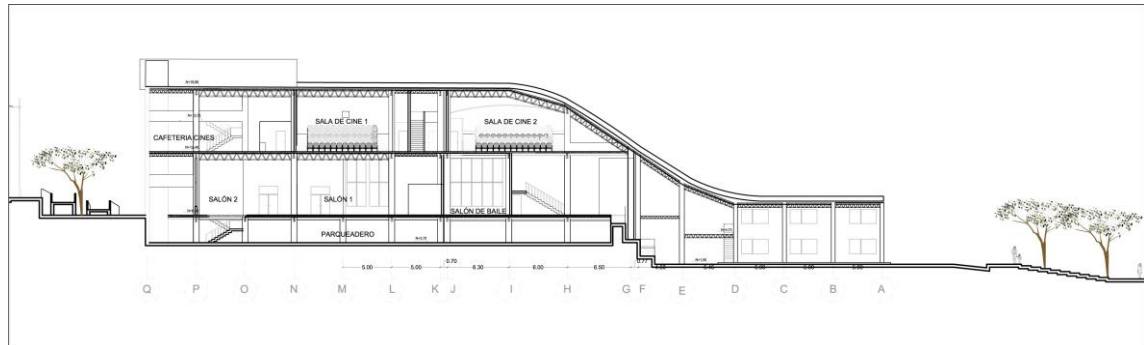
Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.7.4 Eje C

Este corte comprende el bloque B y el Bloque F, los mismos que comparten una cubierta verde que integra a estos dos elementos, los espacios comprendidos en este eje, son los parqueaderos, las salas multiusos, los salones de baile, los cines y la cafetería de los mismos.

### Planimetría No. 28

#### Corte Eje C



Fuente: Jenny Ramos N.

### 5.8 Estructura

La estructura está definida por módulos de 6 m. x 5 m., con columnas y vigas metálicas, las columnas rectangulares son de alma llena, poseen dos medidas: de 40cm. por 25 cm.; y de 60 cm. por 40 cm., dependiendo del peso que soporten; las columnas circulares poseen un diámetro de 40 cm. y están dispuestas según se requiera estéticamente. Las vigas son principalmente perfiles I, a excepción de las de las cerchas que sostienen la cubierta y las que salvan grandes luces.

### Gráfico No. 19

#### Estructura Metálica Cerchas y Perfiles I



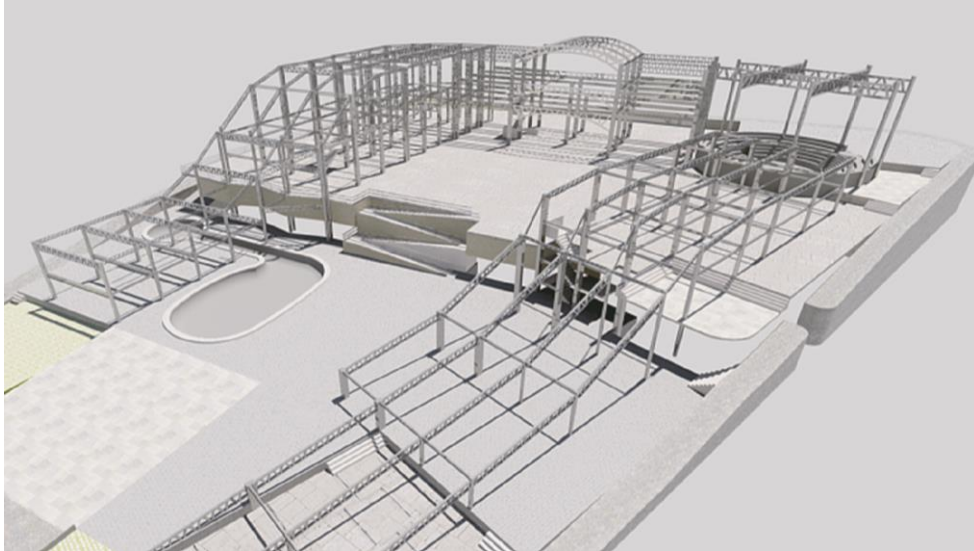
Fuente: Jenny Ramos N.



El sistema de entrepisos funciona mediante losas metálicas, donde sus principales componentes son láminas acanaladas con indentaciones, malla electrosoldada y concreto.

**Gráfico No. 20**

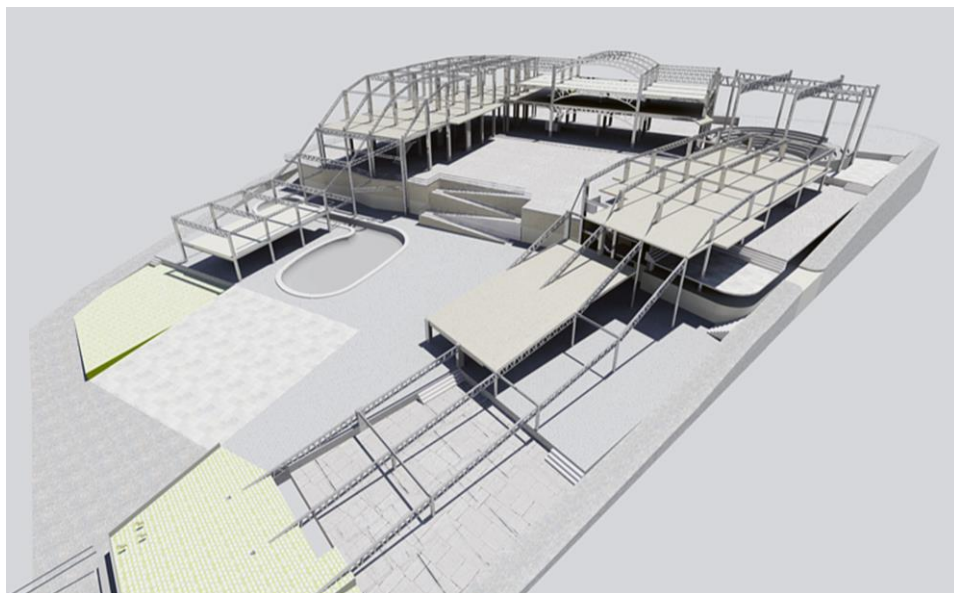
### **Estructura Metálica Cerchas y Perfiles I**



Fuente: Jenny Ramos N

**Gráfico No. 21**

### **Estructura Metálica Losas**



Fuente: Jenny Ramos N.

## 5.9 Paisajismo

El paisaje en el proyecto toma un papel muy importante a la hora de definir espacios y sugerir circulaciones en los espacios abiertos.

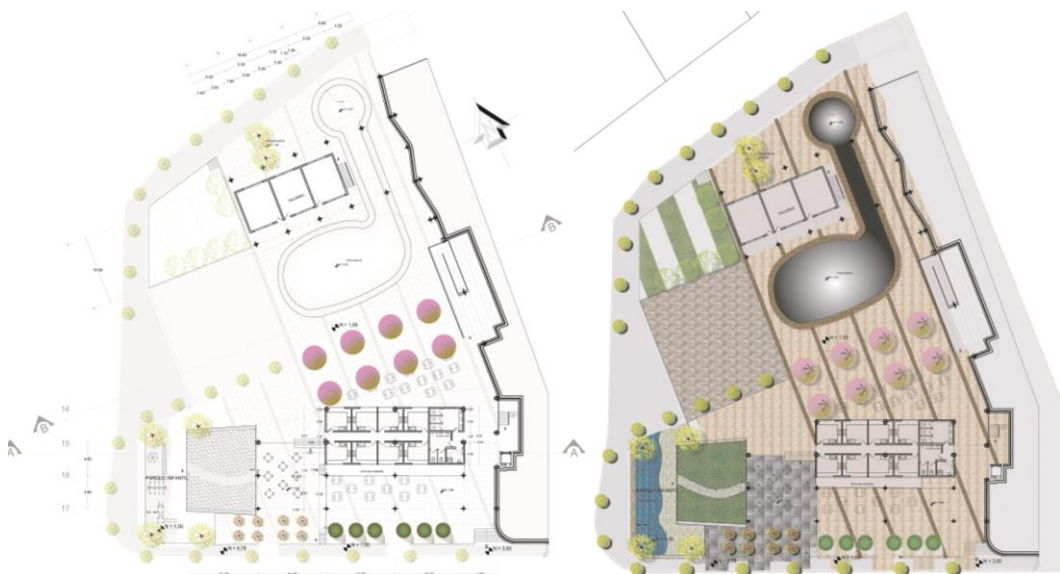
En los bordes del terreno se utiliza Ficus Amarillos, los mismos que ingresan a la Plataforma No.1, perfilando uno de los extremos de la plaza inclinada, invitando a los usuarios al proyecto. Siguiendo la misma dirección se encuentran los árboles de Jacarandá, los que sugieren un camino con dirección a la rampa de acceso a la segunda plataforma y dividen el espacio público del área de mesas del patio de comidas.

El parque infantil funciona bajo la sombra de los árboles de Tilo, los que se encuentran ubicados en las esquinas del parque. Otros grupos de árboles son los Calistemos y los Cipreses, que definen las diferentes plazas del patio de comidas, funcionando como un filtro entre la calle y el área de mesas.

Junto a los talleres se encuentra otro grupo de Tilos, los que dividen la pista de skate del área verde, ubicada en la esquina Noroeste del proyecto.

### Planimetría No. 29

**Plataforma No. 1**



Fuente: Jenny Ramos N.

La plataforma No. 2 sigue los mismos lineamientos, teniendo un grupo de árboles que sugieren el ingreso al proyecto, que en este caso son los Tilos, ubicados al contorno de la rampa.

Para definir el área de conciertos se utilizaron tres tipos de árboles: los de Magnolia que funcionan como protección y división virtual con el bloque F; los árboles de Jacarandá que dividen y trabajan como filtro hacia el área de mesas del Café-Restaurante; y los Tilos que dan la bienvenida a la segunda plataforma, ubicados junto a la rampa.

Un grupo de Cipreses se encuentra junto a los puestos de artesanías definiendo la plaza. Junto a las aulas de baile un grupo de Calistemos, forma un límite virtual para la plaza de baile externa. Como filtro entre la calle 12 de Febrero y el Café-Restaurante, existe una línea de Tilos.

### **Planimetría No. 30**

#### **Plataforma No. 2**



Fuente: Jenny Ramos N.

La plaza de ingreso al Circo está determinada por una masa de árboles, que en este caso son Cipreses, estos direccionan hacia el ingreso del Circo y generan una ruptura entre esta plaza y el área de carga y descarga.

La pequeña plaza que tiene como función salvar el desnivel entre la Plataforma No. 2 y la plaza de ingreso al circo está delimitada por un conjunto de árboles de Calistemo.

### Planimetría No. 31

#### Plazas de Ingreso al Circo

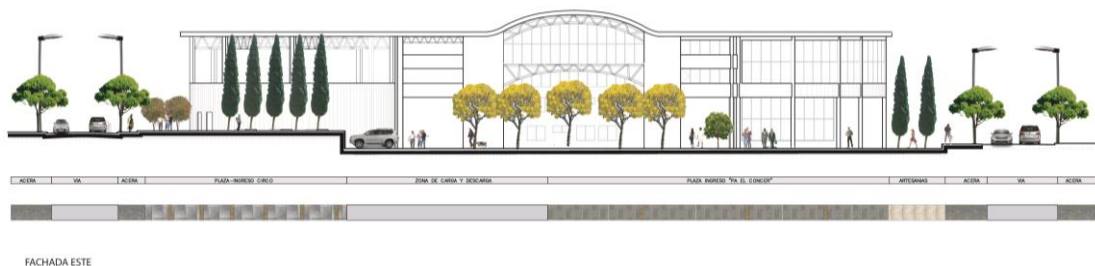


Fuente: Jenny Ramos N.

Las fachadas del proyecto se demarcan paisajísticamente por grupos de árboles, los mismos que delimitan y separan virtualmente los espacios. A continuación las fachadas Este y Oeste, donde se muestran los distintos conjuntos de árboles y sus particulares características

### Planimetría No. 32

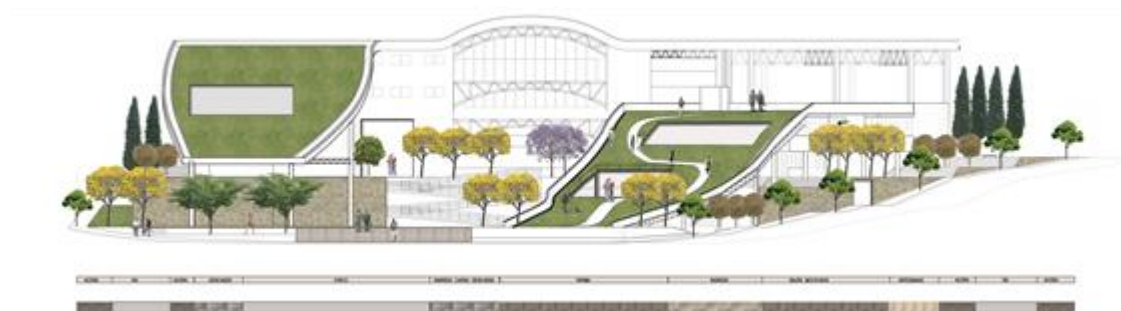
#### Fachadas Este



Fuente: Jenny Ramos N.

## Planimetría No. 33

### Fachadas Oeste



Fuente: Jenny Ramos N.

A continuación se especifican los arboles utilizados, mostrando su representación gráfica en planta y en elevación, a más de su altura, diámetro, forma de copa, color de follaje, densidad y usos

**Tabla No. 2**

**Tabla de Especies Vegetales**

















ESPECIES VEGETALES								
SIMBOLOGIA	NOMBRE COMUN	NOMBRE TECNICO	ALTURA (m)	DIAMETRO (m)	FORMA DE COPA	DENSIDAD FOLIAJE	COLOR FOLIAJE	USOS
	Tilo	Tilia cordata	15 – 20	20 – 30		medio	tonos verdes claros y amarillos	Proporcionar sombra
	Ciprés	Cupressus macrocarpa	20 – 30	15		abundante	verde oscuro	Genera direccionalidad y separación de ambientes
	Jacaranda	Jacaranda	20 – 25	15		abundante	tonos violetas	Proporcion sombra y direccionalidad
	Ficus amarillo	Ficus benjamina	6 – 10	5		medio	tonos verdes claros y oscuros	Recorrido perimetran
	Callistemo	Callistemon citrinus	6 – 10	5		abundante	verdes claros con flores rojas	División de espacios
	Magnolia	Magnolia grandiflora	20	15		medio	verde oscuro	Da sombra
	QUISHUAR	Buddleja davidii	2 – 3	2		abundante	verde plumizo	jardín parques

Fuente: Jenny Ramos N.



La tabla No.3, hace referencia a la simbología, nombre común, apariencia y dimensiones de los pisos utilizados en las diferentes áreas del proyecto.

**Tabla No. 3**

MATERIALES PISOS			MATERIALES PISOS		
SIMBOLOGIA	NOMBRE COMUN	DIMENSIONES	SIMBOLOGIA	NOMBRE COMUN	DIMENSIONES
	BALDOSA DE PIEDRA			PORCELANATO COLOR BEIGE	
	ADOQUIN DE COLORES			ADOQUIN DE COLORES	
	ADOQUIN DE COLORES			GRANITO COLOR BEIGE	
	MADERA			CESPED	

Fuente: Jenny Ramos N.

**Tabla 4:**

### Presupuesto

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO U.	PRECIO TOT.
LIMPIEZA Y NIVELACION MANUAL DEL TERRENO	M2	653	1,04	679,12
REPLANTEO A EJES CON EQUIPO TOPOGRÁFICO	M2	456,01	1,72	784,3372
EXCAVACIÓN MANUAL DE CIMIENTOS Y ESTRUCTURAS MENORES	M3	452,99	8,36	3786,9964
SUB BASE CLASE III INC. TRANSPORTE	M3	278,55	14,21	3958,1955
RELLENO Y COMPACTACIÓN MANUAL EN CAPAS 25 CM. DENSIDAD ÓPTIMA	M3	205,254	5,23	1073,4784
REPLANTILLO HORMIGÓN SIMPLE F'C=140KG/CM2 SUELO COMPA. SIN ENCOF.	M3	25,128	112,86	2835,9461
HORMIGÓN F'C=210KG./CM2 EN PLINTOS, ELEMENTOS SIN ENCOFRADO	M3	70,47	134,18	9455,6646
CADENA INFERIOR DE HOMIGÓN SIMPLE FC=210KG./CM2 INC. ENCOFRADO	M3	13,23	200,52	2652,8796
LOSA ALIVIANADA 2 SENTIDOS H=20CM H.S F'C=210KG/CM2 INC. ENCF Y BLOQUES 15 CM.	M2	68,99	43,64	3010,7236
MALLA ELECTROSOLDADA TIPO R-84 (D=4MM A 15CM)	M2	379,04	3,48	1319,0592
MASILLADO-ALISADO IMPERM. ( AGUA -SIKA) E=3CM MORTERO 1:3	M2	379,04	11,02	4177,0208
MASILLADO DE ESCALERAS	M2	1	7,28	7,28
CONTRAPISO EMP. 0.10M HS F'C=180KG/CM2 6CM MAS 1:3 2CM SEGUN DISEÑO	M2	381,15	16,8	6403,32
MALLA ARMEX R-106 - (15X15 CM) D= 4.5 MM INC. COLOCADO	M2	381,15	3,45	1314,9675
POLIETILENO E = 0.60 MM.	M2	424,67	2,61	1108,3887
MASILLADO Y AISLADO/PALETEADO MORT. 1:3 E= 2CM + ADHER. SIKA TOP 77	M2	44,24	10	442,4
MAMPOSTERÍA DE BLOQUE RESISTENTE A=15CM MORTERO 1:5	M2	759,85	14,07	10691,09
MAMPOSTERÍA DE BLOQUE RESISTENTE A=0.10M MORTERO 1:5	M2	235,25	12,55	2952,3875
ENLUCIDO VERTICAL PALET. FINO INT/EXT. MORT 1:5 E=2CM INC. ANDAMIO	M2	1728,14	7,65	13220,271
ENLUCIDO HORIZONTAL PALETE. FINO E=2CM MORTERO 1:5 INC. ANDAMIO	M2	664,34	9,16	6085,3544
ESTRUCTURA METÁLICA INC. PINTURA ANTICORROSIVO	KG	162240	2,97	481852,8
ARMADO DE ESTRUCTURA METÁLICA	KG	162240	0,75	121680
PINTURA ESMALTE EN EST. METALICA (2 MANOS) INC. ANDAMIOS	M2	1	3,93	3,93
MEDIA CAÑA VERTICAL - HORIZONTAL D=1/2, 3/4 PULG. (MANO O.)	M	369,1	2,07	764,037
PINTURA LATÉX 1RA 1M SELLADOR + 2M PINTURA INC. ANDAMIOS	M2	1857,04	4,34	8059,5536
PINTURA LÁTEX 1RA. BAJO CUBIERTA 1M. SELL.+2 M PINT. INC. AND.	M2	664,34	4,36	2896,5224
PINTURA ESMALTE EN PUERTAS , VENTANAS, MUEBLES (2 MANOS)	M2	6247	3,48	21739,56
MAMPARA Y PUERTA DE ALUMINIO NAT. SERIE 100+ VIDRIO 6 MM	M2	198,66	77,49	15394,163
VENTANAS V7 ALUMINIO NATURAL INC. VIDRIO 4 MM Y COLOC. SEGÚN DISEÑO	M2	45,26	71,3	3227,038

REVESTIMIENTO CON PORCELANATO PARED Y PISO INC. EMPORADO CON PORCELANA	M2	359,5	34,75	12492,625
PISO FLOTANTE	M2	192,2		
INODORO TIPO FV -FIRENZE ESTANDAR BLANCO O SIMILAR INC. ACCESORIOS	U	8	108,12	864,96
LAVAMANO TIPO ANGELINA DE SOBREPONER F.V. O SIM. INC. LLAVE Y ACC.	U	6	116,66	699,96
LAVABO COM PEDESTAL T. FV FERRARA E211 O SIMILAR INC. LLAVE Y ACC.	U	2	108,93	217,86
URINARIO TIPO FV QUANTUM O SIM. INC. LLAVE PRESSMATIC Y ACC.	U	2	217,47	434,94
CAJA REVISIÓN REGISTRABLE (.60X.60X.70 ) INC. EXC, JABONC, TAPA H.A., SEGÚN DISEÑO	U	30	105,9	3177
TUBERÍA PVC DESAGUE 160 MM. E.C.	M	104,36	28,55	2979,478
TUBERÍA PVC DESAGUE Ø 110 MM. E.C.	M	101,8	13,16	1339,688
TUBERÍA PVC DESAGUE Ø 75 MM. E.C.	M	274,05	12,28	3365,334
TABLERO TÉRMICO GE 12-20 PUNTOS INCLUYE BREAKERS 10/10P+5/2P	U	5	265,88	1329,4
TUBERÍA COBRE D=1/2 PULG. REFORZ. INC. ACC.	M	47	13,6	639,2
TUBERÍA COBRE D=3/4PULG. REFORZ. INC. ACC.	M	140,02	13,6	1904,272
LLAVE DE PASO BRONCE 3/4 PULG. MANIJA CRUZ	M	67,87	19,55	1326,8585
BARRA SOPORTE EN INODORO DISC. DIS. BC.	U	18	16,97	305,46
BARRA DE APOYO METÁLICA EMP. PARA DISCAPACITADOS SEG. DIS.	U	1	76,17	76,17
PUERTA TOL GALV. 1/32+TARJ. P1 INC. ANTICOR, COLOC.SEGUN DISEÑO	U	1	32,09	32,09
PUERTA PANELADA SEYKE INCLUIDO TAPAMARCO LADADO Y COLOCADO SEGÚN DISEÑO	M2	52,27	88,1	4604,987
MUEBLE BAJO COCINA MDF 12MM INC. LACA, HERRAJE Y COLOC. SEGÚN DISEÑO	M2	10,26	111,49	1143,8874
TABLERO TÉRMICO GE 12-20 PUNTOS INCLUYE BREAKERS 10/10P+5/2P	M	2	172,88	345,76
PUERTA ENROLLABLE TOL .75 INC. ANTICORROS Y COLOC. SEGÚN DISEÑO	U	8	265,88	2127,04
CERRADURA TIPO VIRO PRINCIPAL	M2	15	74,87	1123,05
CERRADURA DE BAÑO TIPO FECSA O SIMILAR INC. COLOCACIÓN	U	8	58,52	468,16
DISPENSADOR DE PAPEL HIGIÉNICO	U	4	19,65	78,6
	U		TOTAL \$	772653,26

## Conclusiones:

Se concluye que el proyecto logró plasmar las ideas e intenciones de diseño planteadas al inicio del TFC; satisfaciendo las necesidades recreativas y creativas del usuario. El proyecto logra captar una variedad de usuarios y actividades, desarrollando ambientes aptos, dinámicos y versátiles.

Se logró una relación entre los bloques, ubicados a los bordes del terreno, a través de los centros distribuidores, ubicados en el centro de cada una de las plataformas, que a su vez tienen sus propias funciones y actividades. Generando así un vínculo visual y físico.

El proyecto logra brindar un espacio apto para toda la comunidad, centrándose en áreas diseñadas específicamente para los jóvenes y destinando áreas para uso de niños, adultos y ancianos.

### **Conclusiones Finales:**

Se diseñó un espacio dirigido y desarrollado para jóvenes, fueron sus actividades e intereses los generadores del proyecto. El proyecto contribuye con la formación de la identidad, y de esta manera genera una consolidación grupal positiva e interactiva entre los jóvenes.

El proyecto es un espacio acorde a las necesidades de los jóvenes, pretende estimularlos a crear, a participar y a aportar a la sociedad en la que se desenvuelven.

Al estar el proyecto ubicado en una zona residencial, cercana a escuelas y colegios, y de fácil acceso vial, se pensó en diseñar un espacio donde se realicen actividades formativas, pero diferentes a las actividades académicas; donde sean los jóvenes los que manejen su tiempo y decidan las actividades a realizar.

La plataforma Juvenil se diseñó con el fin de dar un lugar apropiado para el desarrollo de actividades juveniles. Organizand o estratégicamente los espacios recreativos y creativos, para que sean atractivos y estimulen positivamente a los usuarios.

Vale la pena recalcar que si en la ciudad de Quito existen algunos parques recreativos, estos no se encuentran totalmente equipados y no cubren las necesidades recreativas, creativas y asociativas de los jóvenes. A pesar de que existe una intención de generar proyectos de este tipo, ninguno está destinado para la parroquia de La Ferroviaria, tomando en cuenta que es una zona con un alto índice de delincuencia.

Dentro del diseño del proyecto se establecen áreas multifuncionales con el fin de que sean utilizadas tanto por jóvenes como por el resto de la comunidad, con un diseño permeable y de fácil acceso las 24 horas del día. Estableciendo puntos de encuentro incluyentes, tanto para jóvenes, adultos, adultos mayores, niños y discapacitados.

Diseñar el TFC Plataforma Juvenil fue complejo, ya que a pesar de centrarse en un grupo específico, éste está dividido en un sinnúmero de subgrupos, que tienen actividades, intereses y características diferentes, por lo que se escogió a los más numerosos y representativos del Distrito Metropolitano, y se diseñó espacios específicos para ciertas



actividades, y espacios multifacéticos que pueden abarcar y brindar servicio a múltiples usuarios, tratando de mantener siempre unidad entre los espacios ya sea física o virtual. Este concepto de unidad se transmite a los usuarios que a pesar de ser muy variados y formar grupos muy marcados, pueden ser parte de una unidad social.

## Bibliografía

- Basurama*. (12 de Septiembre de 2011). Recuperado el 14 de Octubre de 2011, de <http://www.basurama.org/blog/2011/09/12/rus-quito-i-dialogo-con-la-comunidad/>
- Dinamización Juvenil*. (6 de Junio de 2010). Recuperado el 21 de Enero de 2012, de <http://dinamizacionjuvenilfresnedosa.blogspot.com/2010/06/factoria-joven-plasencia.html>
- El Comercio*. (10 de Octubre de 2012). Recuperado el 11 de Agosto de 2012, de [http://www.elcomercio.com/quito/jovenes-culturas\\_urbanas-Quito\\_0\\_787721302.html](http://www.elcomercio.com/quito/jovenes-culturas_urbanas-Quito_0_787721302.html).
- Experimenta Magazine*. (5 de Agosto de 2011). Recuperado el 15 de Octubre de 2011, de <http://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/factoria-joven-de-merida-de-selgascano>
- Hoy*. (22 de Marzo de 2011). Recuperado el 17 de Noviembre de 2011, de <http://www.hoy.es/v/20110322/merida/factoria-joven-produce>
- INEC*. (s.f.). Recuperado el 3 de Septiembre de 2011, de Censo de Población y Vivienda 2010: <http://redatam.inec.gob.ec/cgi-bin/RpWebEngine.exe/PortalAction?&MODE=MAIN&BASE=CPV2010&MAIN=WebServerMain.inl>
- mugutu*. (22 de Octubre de 2011). Recuperado el 21 de Noviembre de 2011, de <http://mugutu.com/>
- Secretaria de Territorio, Hábitat y Vivienda*. (24 de Mayo de 2011). Recuperado el 30 de Octubre de 2011, de [http://sthv.quito.gob.ec/images/formulariosPDF/pdfPlanos/A8M\\_proyectos.pdf](http://sthv.quito.gob.ec/images/formulariosPDF/pdfPlanos/A8M_proyectos.pdf)
- SKATE, B.* (15 de Octubre de 2008). Recuperado el 13 de Noviembre de 2011, de <http://bellotaskate.blogspot.com/2008/10/factoria-joven-en-extremadura.html>
- uni>ersia*. (s.f.). Recuperado el 13 de Noviembre de 2011, de Noticias Ecuador: <http://noticias.universia.com.ec/en-portada/noticia/2010/08/19/429839/ecuador-es-pais-60-joven.html>